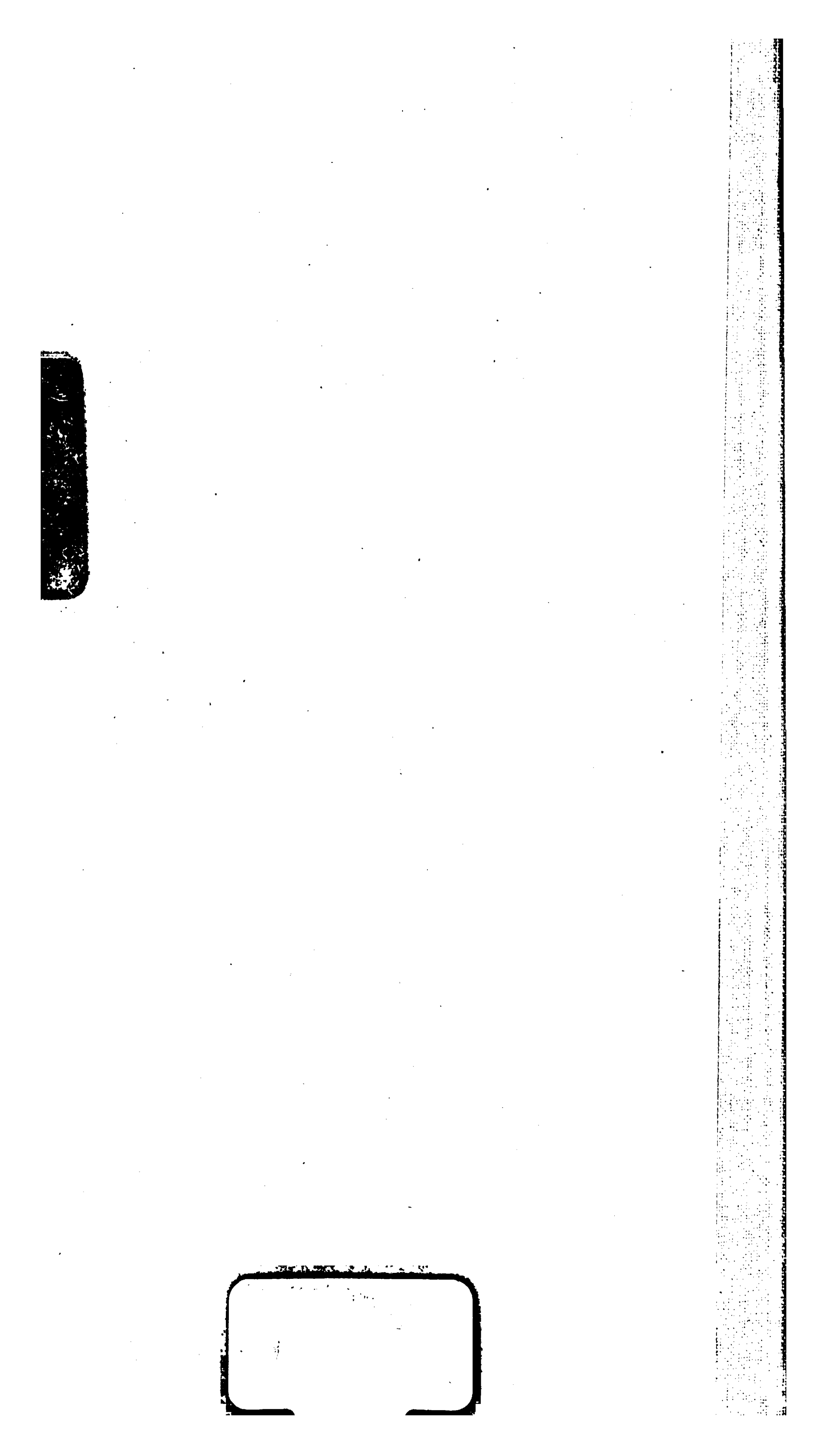




NOUVEL ESSAI

SUR LE

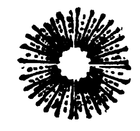
JEU DES ÉCHECS,

AVEC DES

REFLEXIONS MILITAIRES

RELATIVES A CE JEU.

Par E. STEIN.



A LA HAYE,
AUX DEPENS DE L'AUTEUR.
MDCCLXXXIX.

A LEURS ALTESSES SERENISSIMES,

MESSEIGNEURS

GUILLAUME FREDERIC,

ET

GUILLAUME GEORGE FREDERIC,

PRINCES D'ORANGE ET DE NASSAU, &c. &c. &c.

MESSEIGNEURS,

Le Jeu des Echecs faisant partie de la récréation de vos ALTESSES SERENISSIMES, je prends la liberté de vous dédier ce

léger Ouvrage, que j'ai composé sur ses principes.

Daignez, MESSEIGNEURS, le recevoir avec bonté, & continuer VOTRE bienveillance & protection à celui qui a l'honneur d'être, avec le plus profond respect,

DE VOS ALTESSES SERENISSIMES,

MESSEIGNEURS,

Le très humble & très obéissant Serviteur,

E. STEIN.

SOUSCRIPTEURS.

SON ALTESSE SERENISSIME MONSEIGNEUR LE PRINCE D'ORANGE ET DE NASSAU, STADHOUDER, &c. &c. &c. XII Exempl.

SON ALTESSE SERENISSIME MONSEIGNEUR LE PRINCE HEREDITAIRE, &c. &c. &c. . . . . VI Exempl.

SON ALTESSE SERENISSIME MONSEIGNEUR LE PRINCE G. G. FREDERIC, &c. &c. &c. . . . . VI Exempl.

A.

Exempl.

Alewyn.
Van Alphen, *Procureur*.
F. Alvarez, *Avocat*.

B.

Le Baron de Bearn.
J. F. W. Becker, *Capitaine de l'Artillerie*.
J. G. Becker.
G. Beelaarts de Wieldrecht.
A. Belinfante.
Le Comte de Bentinck, Seign. de Rhoon. 2
G. C. Comte de Bentinck. . 2
Le Comte H. de Bentinck.
Le Baron de Bentinck, *Coll.*

Exempl.

J. Berkhout, *Lieutenant*.
Le Baron de Blonay des Suchaue.
Abraham Boas.
Bourcourd.
Joachim Boas, *Banquier*.
Simeon Boas.
Marcus Boas.
J. van den Brandeler.
Le Comte de Bunge.
Le Comte de Byland.
Bourdeau, Fils, *Imprimeur*.
Ogt van Byland, *Gentilhomme de la Chambre de S. A. S.*
Le Comte F. de Byland.

C.

N. Calkoen, *Echevin*. . . 2
Le Comte Courd de Callenberg, *Coll. Commandant*.

Exempl.
J. Camper, *Pensionaire de la Brielle.* 1
Capadose, *Cadet.*
De Paravicini de Capelli, *Coll.*
Benjamin Cohen.
A. B. Cohen.
J. A. K. Collizzi.
De Crousas.

D.

J. C. Damen, *Chirurgien.*
Degerman, *Officier.*
Dr. Dejean.
Douglas, *Gén. Maj.*
Le Comte D'outremont.
Le Coll. de Drevon.
Van Dyk, *Capit. Ingén.*

E.

Le Baron d'Eberstein, *Gentilhomme de la Chambre de S. A. S.*
Mme. Eigensatz.
L. J. Engert.
D. W. Engert.
Achar Ephraim.
Euler, *Conseiller & Bibliothecaire de S. A. S.*

F.

R. Fagel, *Lieutenant.*
Jacob Fischer, *Avocat.*
J. C. Fuchs, *Lieutenant.*

G.

Le Prince de Gallitzin.
De Garon. 2
Le Baron de Geere.
Le Baron de Geisau.
De St. Glain, *Vroedschap.*
C. J. van Goens.
M. van der Goes, *Env. Extr.*
F. van der Goes.
Grævestein, *Lieutenant.*
De Groulart.
Guicherit, *Chapelain.*
D. J. Guicherit.

H.

Exempl.
S. A. S. Mgr. le Prince de Hatzfeld.
S. A. S. Mgr. le Prince Chrétien de Hesse-Darmstadt. . 6
Le Baron de Haeften.
E. Harel, *Lt. Collonel.*
W. N. van Hanswyk.
C. A. L. de Harling.
N. Haymans, *Graveur.*
Le Baron de Heekeren de Khell.
Le Baron de Heekeren de Wiersen.
Le Baron de Heekeren de Molecater.
H. van Hees, *Commiss. Général.*
F. van Hees, *Agent de LL. HH. PP.*
D. van Hees, *Avocat.*
Le Comte de Heiden, *Chambellan de S. A. S.*
D. Heilbron, *M. D.*
Henzi, *Gouverneur des Pages de S. A. S.*
T. Herbert Osulivan, *Officier.*
Hess, *Général.*
De Höfisch, *Lieutenant Coll.*
L. Hœuft.
Van Hoey, *Lieutenant.*
J. D. Hochepié.
De Hoogendorp, *Pensionaire de Rotterdam.* 2
F. v. Hoogendorp, *Lieutenant.*
F. L. Honoré, *Avocat.*
Humboldt.

J.

De Jeanneret, *Capitaine.*
E. de Jong.

K.

J. Kann.
Moses Kann.
Karsseboom, *Echevin.*
Kempf, *Officier.*
G. van Kinschot.
B. Kloekhoff.
Le Baron Kretschmar de Wyk. 2

L.

Exempl.

Le Baron de l'Estocq, *Capitaine.*
De Lille.
De l'Oriol, *Officier des Gardes Suisses.*
D. Macalester Loup, *Ecuyer & Coll.*
Le Baron de Leycam, *Envoyé Extraord.*
M. M. van der Loeff.
C. de Lynden, *Gentilhomme de la Chambre de L. A. S. & R.*
Le Baron de Lynden, *Officier.*
E. J. Luzac, *Secrétaire.*
Le Coll. Baron Lynden de Hoevelaken.

M.

W. N. Maclaine.
F. Matheunes.
J. Muritz.
Is. d'J. Mendus.
Le Comte de Mérode. . . . 2
Isaak de Jonge Meyeren. . . 2
Moliere, *Banquier.*
Mag. Joachim Moses.
J. Mossel.
Myster.
Muilman, *M. D.*
C. Munter.
Le Collonel Muysson.
H. Macleod.

N.

Le Professeur le Bauld de Nans.
Le Lieutenant le Bauld de Nans.
De Norman, *Capitaine.*

O.

H. Draveman d'Ogens.
B. Osorio Jr.
A. L. van Oyen, *Col.*

P.

Exempl.

Le Col. de Pagniet.
P. M. Pertat.
De Planta, *Collonel.*
Le Coll. Pfister.
P. van der Poll.
Du Pont, *Capitaine.*
Van der Pot, *Avocat.*
De la Poterie, *Capitaine.*
J. Portegiès.
Mark Prager Senior.
George Prager.

R.

D. Raap.
Le Baron de Reede, *Envoyé Extraord. à Berlin.*
Le Greffier van Reenen.
G. C. J. van Reenen.
Wilhelm van Richtersleeben.
P. C. Roepel, *Lieutenant.*
La Roche, *Lieutenant.*
J. Romswinkel.
Le Baron Torck van Rosendaal. 2
B. C. Ruysch.

S.

Le Baron de Salis, *Coll. & Adj. Gén.*
De Salvador.
H. de Saumaise, *Coll.*
Samuel Saportas.
M. Saruco.
Mme. la Comtesse de Schweinitz.
Le Conseiller de Schwartzkop.
De Schwartz, *Lieutenant.*
Le Baron de Schubart.
Le Lt. Coll. de Sandolray.
Smedecken, *Lt. Ingr.*
Le Baron Snoukhaertz.
A. A. Steenis.
Steiger, *Coll.*
Le Comte de Limburg Stirum, *Major.*
Le Comte Otton de Limburg Stirum.

Exempl.
Guillaume Comte de Limburg Stirum.
C. L. Sturler, *Capitaine.*
R. van Suchtelen, *Avocat.*
Souwdon, *Predikant.*

T.

P. J. van Tellingen . . . 6
Jos. de Abrm. Teixeira de Mattos.
If. Teixeira Junior. . . . 2
D. Teixeira Junior.
Le Capitaine Timmerman.
A. Tinne.
Tollius, *Proffesseur.*
F. W. von Trebera, *Major.*

U.

Le Baron d'Ungeren von Sternberg.
Frans Jacob van den Velden.
Diatz van Vivano.
De Vosmaar, *Procureur Général.*
A. D. Visch. 2

W.

Exempl.
S. A. S. le Prince Louis de Waldeck. 6
C. A. M. de Wattel, *Officier.*
Warin.
Le Comte de Wied Runkel.
Le Conseiller Aulique Narstany de Weiff.
J. L. Wiercx H. Z.
De Willading, *Capitaine.*
Le Baron de Willomsdorff.
Wiltzbach, *Secrétaire.*
Joan van Woensel.
B. Wolff . . . , ... 6
Von Würstemberg v. Burgdorf, *Officier.*

Z.

Zanders, *Agent.*
A. von Zillenhard. . . . 2
Zwingli, *Chirurgien-Major.*
N. Jul. de Zuylen de Nyevelt.

NB. *Page* 16, *au* 1er *coup de la partie, au lieu de* B. Le P. du R. 1 pas, *lisez* B. Le P. du R. 2 pas.

❋ ❋ ❋ ❋ ❋

INTRODUCTION.

Il y a ſur le jeu des échecs plusieurs traités ſavans; peut-être même le ſont-ils trop pour ceux qui ne cherchent qu'une méthode claire ainſi que des principes ſimples & inſtructifs.

Un goût particulier pour ce jeu m'a conduit à des recherches ſur les élémens & la théorie de cet exercice; une pratique aſſez longue m'a fourni un nombre conſidérable d'utiles obſervations, que j'ai couchées ſur le papier pour ma propre ſatisfaction & mon unique uſage. Je ne fais donc que céder aux inſtances de pluſieurs amateurs diſtingués, en les donnant à l'impreſſion.

J'ai cru inutile de groſſir cet ouvrage, en y expoſant les premiers élémens du jeu des échecs; ceux qui n'en ont aucune connaiſſance en apprendront plus en une demi-heure de leçon pratique, qu'ils ne pourraient le faire par la ſimple eſquiſſe qu'on aurait pu donner ici de la poſition & de la marche des *pions* & des *pieces*.

D'un autre côté, d'après les rapports frappans & multipliés qui exiſtent entre la ſcience du jeu des échecs & l'art de la guerre, j'ai cru faire plaiſir à une claſſe eſtimable des lecteurs, en mettant au bas des pages, dans l'occasion, quelques remarques militaires; ce qui mettra à même

les amateurs de faire par eux-mêmes un grand nombre de réflexions dans une infinité de circonstances qu'ils trouveront, pour ainsi dire, à chaque pas, & dont la source sera toujours inépuisable.

Ce qu'il intéresse beaucoup de faire connaître, c'est la méthode la plus simple & la plus propre pour accélérer & faciliter les progrès dans la science du jeu des échecs; la voici.

Après qu'on se sera familiarisé avec la marche particuliere de chaque *piece*, on commencera par placer sur l'échiquier la *Tour* seule avec une des grandes *pieces*, qu'on fera manœuvrer l'une contre l'autre, en substituant à cette derniere successivement une autre, jusqu'à ce qu'on ait acquis par cet exercice une notion exacte de toutes les forces & de toutes les ressources de chacune des *pieces* séparément.

Par ce moyen, on connaitra la force & les ressources que les différentes *pieces* se prêtent mutuellement.

La marche des *pions* étant pour tous la même, on peut commencer avec tous à la fois.

On ne peut apprécier tout l'avantage, que l'on tire de leur bonne position, que lorsqu'on sera devenu assez habile pour former un plan d'attaque ou pour les conserver pour la fin de la partie.

Avant

Avant de commencer la partie avec toutes les *pieces*, il est très essentiel de savoir la maniere la plus courte de faire *mat* avec une *Tour* seule; avec deux *Fous* contre le *Roi* seul; de même avec un *Fou* & un *Cavalier*, qui est le *mat* le plus difficile: il se fait cependant, si l'on réussit à conduire le *roi* adversaire dans le *coin* de la couleur du *fou*; au lieu qu'avec deux *Cavaliers* le *mat* est impossible.

Une connaissance exacte de ces différens coups de *mat*, qui se trouvent dans la SECTION I, mettra le lecteur en état de former, au milieu de la partie, dès desseins & des plans, qui par le moyen d'une spéculation raisonnée lui assureront le gain de la partie.

L'amateur qui suivra avec attention cette méthode sera suffisamment récompensé de ses peines, par les avantages multipliés, qui en résulteront pour lui dans presque toutes les circonstances.

La maniere d'apprendre ce jeu avec toutes les *pieces* à la fois est plus commune, parce qu'elle parait d'abord plus agréable; & c'est peut-être la principale raison pour laquelle entre tant de joueurs il y en a si peu d'habiles (1).

Tou-

(1) Quel est l'homme qui aurait assez de prévention & assez peu de bon sens pour oser se charger du commandement d'une armée, avant de savoir commander un peloton? Comment ordonnerait-il des manœuvres pour plusieurs régimens, s'il ignorait les simples évolutions d'un seul bataillon?

Toutes les regles & tous les préceptes, qu'on peut expoſer & dont l'obſervation contribue le plus évidemment au ſuccés d'une partie quelconque ſe réduiſent à trois points, ſavoir:

1°. La maniere de ſortir ſes *pieces* pendant environ les douze premiers coups.

2°. La maniere de former un plan d'attaque.

3°. La maniere de mener ſes *pions* à dame, ſi la réſiſtance de l'adverſaire en rend l'exécution difficile.

J'ai cru à-propos de partager toutes les parties en trois Sections, relativement aux trois points, qui diviſent les différentes obſervations générales qui ſont à la tête de chaque *Section*.

Le lecteur doit obſerver que les notes, qui correſpondent aux différens coups de partie, doivent faire le principal objet de ſon attention, étant ſouvent plus eſſentielles que les coups mêmes; ce qui doit s'entendre particuliérement des parties de la *ſeconde Section*, dans leſquelles, d'après une ſituation choiſie, j'ai ſouvent tâché de montrer des coups déciſifs par une manœuvre propre à ſuggérer des principes & des obſervations capables de ſervir de guide dans d'autres poſitions & circonſtances.

Pour

Pour l'intelligence de ces notes, il faut remarquer qu'afin d'éviter toute confusion, on désigne le jeu des *Blancs* en parlant à la seconde personne, & le jeu des *Noirs* en parlant à la troisieme personne.

Il est encore nécessaire de savoir que du côté du *Roi*, les *pieces*, qui y sont, s'appellent suivant leur ordre de proximité, *Cavalier* du *Roi*, *Tour* du *Roi* &c.; & quant aux *pions* qui sont en avant, chacun tire son nom de la *piece* devant laquelle il est posé; & ainsi de même du côté de la *Dame*; comme par exemple on appelle *pion* du *Roi* celui qui est devant le *Roi*, & *pion* de la *Dame*, celui qui est devant la *Dame*, & ainsi des autres.

Pour marquer la manœuvre des différentes *pieces* sur l'échiquier, j'ai adopté la maniere de le faire par abbréviation, en désignant chaque *piece* par sa lettre initiale seulement, & afin de rendre cette méthode plus intelligible & obvier à toute erreur, j'ai mis ci-après une partie en langage ordinaire, avec les abbréviations à côté.

PARTIE.

Blanc. Le *Pion* du *Roi* deux pas.
Noir. De même.
Blanc. Le *Fou* du *Roi* à la quatrieme case du *fou* de la *Dame*.
Noir. De même.
Blanc. Le *Pion* du *Fou* de la *Dame* un pas.
Noir. De même.
Blanc. Le *Pion* de la *Dame* deux pas.
Noir. De même.
Blanc. Le *Pion* du *Roi* prend le *pion*.
Noir. De même.
Blanc. Le *Pion* de la *Dame* prend le *pion*.
Noir. La *Dame* à la deuxieme case du *Roi* donne *échec*.
Blanc. Le *Cavalier* du *Roi* à la deuxieme case du *Roi*.
Noir. Le *Cavalier* de la *Dame* prend le *pion*.
Blanc. Le *Roi* roque.
Noir. Le *Fou* de la *Dame* à la quatrieme case du *Cavalier* du *Roi Blanc*.
Blanc. Le *Pion* du *Cavalier* de la *Dame* deux pas.
Noir. Le *Fou* du *Roi* à la troisieme case du *Cavalier* de la *Dame*.
Blanc. Le *Pion* de la *Tour* du *Roi* un pas.
Noir. Le *Fou* de la *Dame* prend le *Cavalier*.
Blanc. Le *Fou* du *Roi* prend le *Fou*.
Noir. Le *Roi* Roque.
Blanc. Le *Fou* de la *Dame* à la quatrieme case du *Fou* du *Roi*.

PAR-

PARTIE I.

B. Le P. du R. 2 pas.
N. De même.
B. Le F. du R. à la 4me case du F. de la D.
N. De même.
B. Le P. du F. de la D. 1 pas.
N. De même.
B. Le P. de la D. 2 pas.
N. De même.
B. Le P. du R. prend le p.
N. De même.
B. Le P. de la D. prend le p.
N. La D. à la 2me case du R. donne échec.
B. Le C. du R. à la 2me case du R.
N. Le C. de la D. prend le p.
B. Le R. roque.
N. Le F. de la D. à la 4me case du C. du R. B.
B. Le P. du C. de la D. 2 pas.
N. Le F. du R. à la 3me case du C. de la D.
B. Le P. de la T. du R. 1 pas.
N. Le F. de la D. prend le C.
B. Le F. du R. prend le F.
N. Le R. roque.
B. Le F. de la D. à la 4me case du F. du R.

En faveur de ceux qui auront besoin d'y recourir, voici une explication des mots techniques, employés dans le jeu des échecs, laquelle éclaircira les différentes notes, où ils pouront se trouver.

MOTS TECHNIQUES.

Trait. Le *trait* est le droit de jouer le premier.

Position. L'on entend par ce mot l'arrangement le plus avantageux des *pions* & *pieces*; ce qui se pratique, en observant certaines regles, en avançant les uns & en sortant les autres.

Pion doublé. *Pion* doublé est celui qui par quelque prise vient de se placer sur un ligne directe d'un autre *pion*, soit devant ou derriere.

Pion lié. C'est celui qui est souténu immédiatement par un autre.

Pion isolé. C'est celui qui reste seul, sans être soutenu par aucun.

Pion passé. C'est celui qui ne peut en rencontrer un autre qui puisse lui disputer le passage pour aller à *Dame.*

Masquer. S'appelle, quand on ôte la direction d'une *piece* par une autre.

Dégager. C'est la manœuvre par laquelle on procure quelque direction à une de ses *pieces.*

Sacrifier. Veut dire abandonner un *pion* ou une *piece* à son adversaire, par un motif quelconque.

Ro-

Roquer. On appelle ainsi la manœuvre, par laquelle on déplace le *Roi* de deux cases, soit du côté du *Roi* même ou de la *Dame*, en plaçant la *Tour* à la *case* du *Fou* du *Roi*, ou à la case de la *Dame*, du côté de celle-ci.

Ligne ouverte. On appelle ainsi une ligne directe de l'échiquier sur laquelle il n'y a plus de pion.

Passer prise. C'est lorsqu'à sa premiere case un *pion*, qui en s'avançant d'un pas seulement aurait pu être pris par un autre de l'adversaire parvenu à la quatrieme case de son adversaire, s'avance deux pas; l'adversaire toutefois ayant le choix de le laisser passer ou de le prendre en plaçant son *pion* à la case où il se serait avancé d'un pas.

Gambit. Celui qui met volontairement, au second coup d'une partie, son *pion* du *Fou* du *Roi* en prise au *pion* du *Roi* de son adversaire, donne le *pion* du *Gambit*, mot derivé de l'italien *Gambetto*, qui veut dire *croc en jambe*.

Opposition. Des deux *Rois* qui s'approchent, celui-là se met le premier en opposition, qui arrivant à la plus grande proximité de l'autre (c'est-à-dire à une case de distance) le force de rétrogader ou de côtoyer toujours sur la même ligne.

Couvrir. Veut dire ôter la direction d'une *piece* de l'adversaire sur le *Roi*, par une autre *piece*.

Echec. C'est un avertissement au *Roi* adversaire de se défendre du *mat*.

Echec double. Se dit, lorsque sur le même coup on

on reçoit un échec de deux *pieces* à la fois, & qu'on se trouve par conséquent dans l'impossibilité de se couvrir.

Echec à la découverte. C'est celui qui se donne, en ôtant une *piece* qui masquait la direction d'une autre, directement sur le roi adversaire.

Echec perpétuel. C'est, lorsque celui qui donne *échec* à l'autre, qui ne peut se couvrir, ni l'éviter, continue à le tenir toujours en *échec*; alors la partie est remise.

Mat. Le *Roi* se trouve *mat*, lorsqu'il ne peut plus se défendre de l'*échec* qu'il a reçu.

Mat étouffé. S'appelle, quand le *Roi* se trouve serré de si près par ses propres pieces, qu'elles l'empêchent de se soustraire à l'*échec* qu'on lui donne.

Mat aveugle. C'est celui qui se fait, sans être annoncé.

Pat. S'appelle, quand le *Roi* ne peut bouger de la case où il est, qu'il ne soit en *échec*, & qu'il n'a ni *pion*, ni *piece* à jouer; d'ailleurs c'est une partie remise.

Remise. On appelle une partie *remise*, lorsque par l'égalité des *pieces* ou par leur disposition le *mat* est impossible.

SEC-

SECTION I.

De la maniere de sortir ses pieces *pendant les douze premiers coups.*

Vous devez toujours vous faire une règle générale de diriger vos coups de façon à ne gêner la marche d'aucune de vos *pieces* ni *pions* ; par conséquent de maniere à gêner, autant que cette disposition le permet, les *pieces* & *pions* de votre adversaire, & par préférence les *pieces* qui pourraient entrer avec le plus de facilité & d'avantage dans votre jeu; ce qui prouve assez la nécessité de mettre autant d'attention à la disposition du jeu de son adversaire que du sien propre (2).

Dans les commencemens, on ne saurait trop s'at-

(2) Supposez le moment de ranger une armée en bataille ou celui des préparatifs pour une attaque quelconque, vous verrez, en tant que la comparaison peut être juste, qu'un bon officier agira d'après les mêmes principes. Il choisira le terrein le plus propre pour l'infanterie & pour la cavalerie; il aura grand soin de n'ordonner aucune manœuvre qui puisse lui faire perdre l'avantage pour l'une ou pour l'autre. Il se gardera surtout de gêner la direction ou d'affaiblir l'effet de son artillerie; par une conséquence bien naturelle, il empêchera, par tous les moyens qui seront en son pouvoir, les mêmes desseins de la part de l'ennemi & tâchera de détruire ceux qu'il pourrait avoir formés. Il sera enfin bien convaincu qu'il ne saurait se promettre aucun succès de ses préparatifs, qu'autant qu'il les aura concertés d'après ceux qui lui sont opposés & qu'il aura d'avance suffisamment reconnus.

s'attacher à une même maniere d'ouvrir son jeu; autant que cela est possible. Cet usage en montrant pas à pas les dangers ou les avantages qu'il y a de jouer plutôt telle ou telle piece à telle ou telle case, apprendra en même tems à tirer parti des moindres fautes de l'adversaire, qui n'en saurait prévoir les conséquences.

Ce sistême est impraticable, lorsque vous n'avez point le *trait* (3); car quoique dans un début de partie votre principal objet soit de dégager vos *pieces*, le succès en dépend moins que de la maniere de le faire; & cette maniere peut aller à l'infini, comme la volonté de votre adversaire, à laquelle elle doit être nécessairement subordonnée. Un coup décisif pour le moment peut vous perdre sans retour dans un autre, & rarement vous trouverez l'occasion de réparer un moment perdu (4).

Il

(3) Il en est d'un joueur d'Echecs, qui n'a pas le *trait* comme d'un général qui, forcé par les circonstances, n'a pu entrer en campagne le premier; si son ennemi est aussi habile que lui, il est certain que celui-ci le forçera de regler ses dispositions sur les siennes; & il en résultera pour le général entré en campagne le dernier, le désavantage de rester purement sur la défensive, à moins que son ennemi ne lui fournisse, durant le cours de la campagne, par ses fautes, les moyens de changer cette défensive en une offensive avantageuse.

(4) Le tems est pour le moins aussi précieux à la guerre. Tel voit échapper un moment, où sans effort il aurait pu se couvrir de gloire, qui attend en vain, pendant des années entieres, le retour d'une pareille circonstance.

Il n'y a rien de si commun dans le cours d'une partie que de voir les joueurs de part & d'autre offrir un *pion*; le plus souvent il est dangereux de le prendre, quand même ce ne serait qu'un échange de *pion*, même une prise pour rien, surtout si l'adversaire est d'une force supérieure à la vôtre, étant très probable que celui-ci ne met son *pion* en avant que pour en retirer un plus grand avantage (5).

Toutefois ne perdez jamais le moment de pousser en avant un *pion* du centre, lorsqu'il est soutenu, ou que votre adversaire ne peut le prendre qu'en vous donnant jour à établir vos *pieces* dans son jeu.

Il n'est pas moins ordinaire de voir un *pion* ou une *piece* attaquée & soutenue consécutivement par plusieurs autres; il est donc évident que, si vous avez un *pion* ou une *piece* de plus pour l'attaque que l'autre n'en a pour la défense, cette *piece* en question, quoiqu'elle soit soutenue par plusieurs autres, est réellement en prise; au contraire, si leur nombre se trouve égal, de part & d'autre, tout se réduira à un simple échange, si vous prenez.

Avant

(5) Défiez-vous même des dons de votre ennemi; c'est le proverbe d'un sage & une maxime très nécessaire pour un général. Les annales militaires nous offrent mille exemples de trahisons & de surprises, cachées sous des avantages apparens, & la plus grande circonspection n'a pas toujours évité les embuscades.

Avant de vous y résoudre, vous devez combiner les changemens, que cette opération produira dans la situation de votre jeu, ainsi que les avantages & désavantages, qui peuvent en résulter. Un pareil calcul vous sera d'une grande utilité, pour la marche tant de vos propres *pieces* & *pions* que de ceux de votre adversaire. Mille choses, qui paraissent quelquefois de nulle importance, ont souvent les suites les plus conséquentes (6). Enfin un *pion* avancé, une *piece* mise à une place plutôt qu'à une autre décide communément du gain ou de la perte d'une partie (7).

Vous trouverez des joueurs qui, sans s'embarrasser du soin de la position, forment dès le commencement une attaque assez vive; je conseille dans ce cas de se tenir sur la simple défensive & d'empêcher seulement que ses *pieces* ne soient enfermées, ni les *pions* dispersés.

Il s'ensuivra nécessairement que l'adversaire, reglant la marche de ses *pieces* d'après un plan que

(6) Le sort des armes dépend souvent d'un concours de particularités & de combinaisons, quelquefois les plus minutieuses. On serait bien étonné, si l'on connaissait toujours la cause réelle de la perte d'une bataille. La seule différence, c'est qu'à la guerre il s'en trouve plusieurs que la prudence humaine ne saurait prévoir, ni changer.

(7) Voilà l'effet de la tactique; avec des moyens égaux, celui qui a les notions les plus étendues & les plus parfaites, doit vaincre.

que votre défense rendra impraticable; embarrassera lui-même de plus en plus son propre jeu, & vous donnera l'occasion favorable de l'attaquer à votre tour, avec un succès d'autant plus probable, qu'il se trouvera, par une suite de ses fausses manœuvres, dans l'impossibilité d'employer toutes ses *pieces* à sa défense (8).

(8) Les tentatives d'une troupe, qui écoute plutôt l'ardeur de combattre qu'elle ne considere la possibilité de vaincre; qui suit plutôt les impulsions de son courage qu'elle n'observe l'ordre & la discipline, sont rarement heureuses.

PRE-

PREMIERE PARTIE.

Le noir *&* *le* blanc *jouent, au deuxieme coup, le* Fou *du* Roi *à la quatrieme case du* Fou *de la* Dame.

1.

B. Le P. du R. 2 pas (*a*).
N. De même.

2.

B. Le F. du R. à la 4me case du F. de la D. (*b*)

N. De même (*c*).

NOTES.

(*a*) On commence la partie en jouant le *pion* du *Roi* préférablement à tout autre, parce qu'il dégage le *Fou* du *Roi* de maniere qu'on peut d'abord le porter à la quatrieme case du *Fou* de la *Dame*; ce qui est un avantage, & il faut tâcher de le conserver dans cette place.

(*b*) Le *Fou* du *Roi* se joue au deuxieme coup, parce que sa sortie ne gêne ni aucune autre piece, ni pion; ce qui n'aurait pas lieu, après avoir joué toute autre piece. On fait jouer ici plusieurs coups de même, parcequ'un commençant en concevra plus aisément le motif & l'utilité.

(*c*) Si au lieu de jouer à ce deuxieme coup le *Fou*, il avait avancé le *Pion* du *Fou* de la *Dame* un pas, afin de pouvoir pousser, le coup suivant, son *Pion* de la *Dame*, deux pas, alors votre coup décisif était d'avancer votre *pion* de la *Dame* deux pas.

3.

B. Le P. de la D. 1 pas (*d*).
N. De même.

4.

B. La D. à la 2me case du R. (*e*).
N. De même.

(*d*) Quoique ce *pion* dégage bien vos pieces; parce qu'il procure une sortie à votre *Fou* & qu'il donne en même tems une place de plus à votre *Cavalier* & à votre *Dame*, celui du *Fou* de la *Dame* néanmoins était mieux joué (voyez Note *c*, pag. 7), parce que vous l'auriez forcé de jouer sa *Dame* à la deuxieme case de son *Roi* : ainsi son coup décisif était de se soumettre à votre dessein; au lieu qu'à present vous lui laissez le choix d'ouvrir son jeu de la façon qu'il voudra. D'ailleurs il vous faut toujours commencer par ouvrir votre jeu d'une maniere à obliger votre adversaire de répondre & de prévenir votre coup suivant. Le *pion* du *Fou* de la *Dame* poussé un pas donne une place favorable au *Fou* de votre *Roi*; ce qui lui convient souvent, pour se retirer à la deuxieme case du *Fou* de la *Dame*, & cela pour se maintenir en direction sur le *pion* de la *Tour* du *Roi* adversaire, lorsqu'il a *roqué* de ce côté-là.

(*e*) Il est assez avantageux de porter votre *Dame* sur la deuxieme ligne de l'échiquier pour soutenir les *pions* de cette ligne; il faut pourtant avoir soin de ne pas la placer devant votre *Roi*, surtout quand votre adversaire pourrait parvenir à ouvrir & à dégarnir de pions la ligne du *Roi*; car alors il trouverait souvent le moyen, après avoir *roqué* & sacrifié son *pion* du *Roi*, de vous donner, de la *Tour*, *échec* à la *Dame* & au *Roi*.

5.

B. Le F. de la D. à la 3.me case du R. (*f*).

N. Le F. prend le F. (*g*).

6.

B. La D. prend le F. (*h*)

N. Le F. de la D. à la 3.me case du R.

7.

B. Le C. de la D. à la 2.me case de la D. (*i*).

N. Le P. du F. de la D. 1 pas.

8.

B. Le F. prend le F.

N. La D. prend le F.

(*f*) Ne pouvant jouer aucune autre *piece* sans empêcher la marche d'une autre *piece* ou *pion*, vous opposez le *Fou* de votre *Dame* au *Fou* de son *Roi*, pour vous débarasser de ce *Fou*, dont la direction du côté de votre *Roi* (quand vous *roquez* de ce côté là) pourait avoir par la suite les plus grandes conséquences à votre désavantage.

(*g*) Il prend votre *Fou*, parce que c'est un avantage de prendre le premier une *piece* proposée pour *piece*; sans cela on perd un tems, supposé toutefois qu'on ne puisse l'employer mieux.

(*h*) Vous prenez plutôt avec la *Dame* qu'avec le *pion*; pour ne pas faire un *pion* doublé, quoiqu'un *pion* doublé au milieu ne soit pas ordinairement désavantageux.

(*i*) Vous ne prenez pas son *Fou* avec le vôtre, parce qu'en couvrant celui de votre *Cavalier*, vous faites agir votre *piece* & gagnez par conséquent un tems; ce qu'il n'aurait pu faire au cinquieme coup, sans avoir géné la marche du *Fou* de sa *Dame*.

9.

B. Le P. du F. du R. 2 pas (*k*).

N. La D. à la 4me. case du C. du R. B. (*l*).

10.

B. Le P. prend le P.

N. Le P. prend le P. (*m*).

11.

B. Le C. du R. à la 3me case de son F.

N. Le P. du F. du R. 1 pas (*n*).

(*k*) Vous pouſſez ce *pion* pour attaquer ſon *pion* du *Roi*. C'eſt un avantage de le mettre le premier en action. On trouvera par la ſuite, l'utilité de la poſition de ce *pion*.

(*l*) Son but eſt d'attaquer deux de vos *pions*, pour gagner du tems, afin de ſortir ſes pieces; ordinairement ce n'eſt pas le jeu de porter la *Dame* dans le jeu de ſon adverſaire au commencement d'une partie.

(*m*) S'il avait pris le *pion* de votre *Cavalier*, vous auriez propoſé *Dame* pour *Dame* à la troiſieme caſe de votre *Fou* du *Roi*. Cela vous aurait procuré le moyen de pouvoir changer vos deux *pions* contre ceux du milieu.

(*n*) S'il avait pris le *pion* de votre *Cavalier*, vous auriez en attaquant, de votre *Tour*, ſa *Dame*, une bonne occaſion d'entrer dans ſon jeu avec votre *Tour*.

12.

B. Le R. roque avec la T. de la D.

N. Le C. de la D. à la 2me case de la D. (o).

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

(*) Dans cette position l'avantage est de votre côté; car vous avez conservé le *trait*; il a une *piece* de moins que vous pour agir; il ne peut *roquer* qu'au deuxieme coup, c'est-à-dire si vous lui en laissez le tems, & que vous n'attaquiez pas auparavant un de ses *pions* ou *pieces*, & que vos préparatifs pour l'attaque ne regardent que le troisieme coup. Votre but doit être, en cas qu'il s'avise de *roquer* du côté de son *Roi*, d'avoir vos *pions* du côté de votre *Roi*, pour les faire marcher sur son *Roi* & pour le découvrir; car pour donner *mat* au *Roi*, il faut le découvrir & lui ôter sa défense. S'il *roque* du côté de sa *Dame*, alors la vôtre est déja bien postée pour l'attaque, & le *Cavalier* de votre *Dame* peut bien avancer sur son *Roi*; car, quand vous avez une *Cavalier* posté inutilement dans une case quelconque, il faut tâcher, pour vous en servir à un certain point de vue, de l'amener à la place de sa destination par le moins de coups possible, c'est-à-dire par la marche la plus courte. Ainsi c'est à vous de choisir de quelle façon vous voulez former votre plan d'attaque. Il y a un autre expédient pour attaquer son *Roi* à la même place où il est actuellement; c'est à vous de faire une ouverture au centre & de l'empêcher de pouvoir *roquer*.



SECONDE ET MEME PARTIE.

Au lieu de jouer, au troisieme coup, le pion *de la* Dame *un pas, vous poussez le* pion *du* Fou *de la* Dame, *un pas.*

1.

B. Le P. du R. 1 pas.
N. De même.

2.

B. Le F. du R. à la 4me case du F. de la D.
N. De même.

3.

B. Le P. du F. de la D. 1 pas (*a*).
N. De même (*b*).

4.

B. Le P. de la D. 2 pas.
N. De même (*c*).

5.

B. Le P. du R. prend le P. (*d*).

NOTES.

(*a*) Vous pouſſez ce *pion*, pour ſoutenir celui de la *Dame* que vous avancerez deux pas le coup ſuivant, pour attaquer le *pion* du *Roi* adverſaire, & pour le forcer de prendre le *pion* de votre *Dame*, afin qu'en lui prenant le *pion* de ſon *Roi* vous puiſſiez mener vos deux *pions* au centre; avantage conſidérable, ſi vous pouvez les conſerver dans cette poſition juſqu'à la fin de la partie. Je parlerai encore dans la ſuite de l'utilité de ces deux *pions* placés au centre.

(*b*) Son coup déciſif était de placer ſa *Dame* à la deuxieme caſe de ſon *Roi*.

(*c*) S'il avait pris le *pion* de votre *Dame*, il aurait perdu la partie en peu de coups, parce que vous auriez pris ſon *pion* du *Fou* du *Roi* avec votre *Fou*, & s'il vous avait pris le même *Fou* avec ſon *Roi*, vous lui auriez donné *échec* de votre *Dame*, pour laquelle vous lui auriez emporté ſon *Fou* du *Roi*, & la ſituation de votre partie aurait été beaucoup meilleure que la ſienne.

(*d*) Vous pouviez auſſi prendre ſon *Fou*; & en prenant le vôtre, il vous laiſſait la liberté de prendre *Dame* pour *Dame*, & de l'empêcher de pouvoir *roquer*; ce qui cependant n'eſt plus de grande conſéquence, lorſque les *Dames* ſont ôtées du jeu.

N. De même (*e*).

6.

B. Le P. de la D. prend le P.
N. La D. à la 2me case du R. échec (*f*).

7.

B. Le C. du R. à la 2me case du R.
N. Le C. de la D. prend le P.

8.

B. Le R. roque (*g*).
N. Le F. de la D. à la 4me case du C. du R. B.

9.

B. Le P. du C. de la D. 2 pas (*h*).
N. Le F. du R. à la 3me case du C. de la D.

10.

B. Le P. de la T. du R. 1 pas.
N. Le F. de la D. prend le C.

11.

B. Le F. du R. prend le F.
N. Le R. roque.

(*e*) S'il avait pris avec le *pion* du *Fou* & que vous eussiez donné *échec* avec votre *Fou*, il aurait perdu le sien.

(*f*) S'il avait pris votre *pion* avec son *Cavalier*, vous auriez eu la même occasion qu'au quatrieme coup (voyez NOTE *c*, pag. 17) ; & s'il avait refusé de prendre votre *Fou* avec son *Roi*, il vous fallait prendre avec ce même *Fou* son *Cavalier*, pour ne pas perdre le tems de soutenir votre *Fou*.

(*g*) Voilà un moment favorable pour *roquer*, puisque vous gagnez un tems pour l'attaque de votre *Cavalier* sur son *pion* de la *Dame*.

(*h*) Si vous eussiez avancé un pas votre *pion* du *Fou* du *Roi*, il aurait avancé celui de la *Dame*, en vous donnant un *échec à la découverte*, auquel on ne doit jamais s'exposer.

12.

B. Le F. de la D. à la 4.me case du F. du R. (i).
N. Le P. du F. du R. 2 pas.

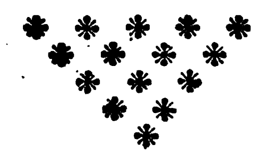
13.

B. Le F. du R. à la 3.me case de la D. (k).

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

(*i*) Vous jouez ce *Fou* pour faire perdre à votre adverſaire un tems qu'il doit employer pour prévenir l'*échec* qu'il peut recevoir de votre *Fou* du *Roi*. Cela vous donne l'occaſion de conſerver vos *pions* du côté de votre *Dame*.

(*k*) Après ce coup, vous allez pouſſer votre *pion* du *Cavalier* de la *Dame*, & enſuite le *pion* du *Fou* de la *Dame*, pour conſerver vos trois *pions* réunis. On appelle *pions* du centre ceux du *Roi* & de la *Dame*, ou ſi chacun d'eux eſt réuni avec celui des *fous* ; ces *pions* ainſi réunis ſont de la plus grande importance, ſoit pour empêcher la direction des *pieces* de votre adverſaire ſur votre *Roi*, ſoit pour ſoutenir les *pieces* que vous porterez par la ſuite dans ſon jeu, d'où l'on peut juger de leur utilité pour le gain ou pour la meilleure défenſe d'une partie.



TROISIEME ET MEME PARTIE.

Celui qui n'a pas le trait *joue au troisieme coup la* Dame *à la troisieme case du* Fou *du* Roi.

1.

B. Le P. du R. 2 pas.
N. De même.

2.

B. Le F. du R. à la 4.me case du F. de la D.
N. De même.

3.

B. Le P. du F. de la D. 1 pas (*a*).
N. La D. à la 3.me case du F. du R. (*b*).

4.

B. Le C. du R. à la 3.me case de son F. (*c*).
N. Le P. de la D. 1 pas (*d*).

N O.

NOTES.

(*a*) Presque dans toutes les parties ce *pion* poussé un pas devient d'une grande utilité.

(*b*) Il joue là sa *Dame* pour vous empêcher d'avancer deux pas votre *pion* de la *Dame* & vous donner *échec & mat*; il est aisé de s'appercevoir que ce coup est mauvais par sa suite, sans même considérer qu'en jouant contre la regle de la position, il perd plusieurs tems pour faire agir son *Cavalier* du *Roi* & le *pion* du *Fou* de son *Roi*, lesquels il a gênés par ce coup. Son coup décisif était de placer sa *Dame* à la deuxieme case de son *Roi*.

(*c*) Vous gênez aussi un de vos *pions*; mais le besoin de vous défendre doit l'emporter sur les regles; vous défendez le *mat*, vous faites sortir une *piece* & vous pouvez avancer votre *pion* de la *Dame*, deux pas.

(*d*) Il veut placer son *Fou* de la *Dame* à la quatrieme case de votre *Cavalier* du *Roi*, pour gêner cette même *piece*. Il aurait mieux fait de jouer le *Cavalier* de la *Dame* à la troisieme case de son *Fou*, pour vous empêcher d'avancer le *pion* de votre *Dame* deux pas.

5.

B. Le P. de la D. 2 pas (*e*).

N. Le F. du R. à la 3me case du C. de la D. (*f*).

6.

B. Le R. roque (*g*).

N. Le F. de la D. à la 4me case du C. du R. adverse.

7.

B. Le P. de la D. prend le P. du R. (*h*).

(*e*) Quoique vous deviez toujours empêcher que votre adverſaire ne porte ſes *Fous* dans votre jeu, pour gêner vos *Cavaliers*, (ou il faut alors avancer vos *pions* des *Tours* un pas) l'occaſion que vous avez de pouvoir pouſſer votre *pion* de la *Dame* deux pas eſt une exception à cette regle.

(*f*) S'il avait pris votre *pion*, vous deviez prendre le ſien avec le vôtre; s'il vous avait alors donné *échec* au *Roi*, vous devez le couvrir avec votre *Fou*; s'il prend celui-ci, vous prenez ſon *Fou* avec le *Cavalier* de votre *Dame*; & s'il jouait enſuite ſon *Fou* de la *Dame*, à la quatrieme caſe du *Cavalier* de votre *Roi*, pouſſez votre *pion* de la *Tour* du *Roi*, un pas.

(*g*) Ce coup parait aſſez mal joué, puiſque vous y perdez un tems ſans aucune néceſſité; mais une diſpoſition de jeu pareille à celle-ci le demande quelquefois: vous préſumez pouvoir l'empêcher de *roquer* du côté de ſon *Roi*, pendant que ſon propre jeu l'empêche de *roquer* de l'autre côté, à moins de pluſieurs coups; ſi vous euſſiez attaqué ſa *Dame* avec votre *Fou*, il vous aurait fait perdre le coup ſuivant un *pion*, en la plaçant à la troiſieme caſe du *Cavalier* du *Roi*.

(*h*) Si vous aviez joué votre *Fou* de la *Dame* à la quatrieme caſe du *Cavalier* du *Roi* de votre adverſaire, vous lui auriez donné le tems de dégager ſon jeu.

N. De même (*i*).

8.

B. Le F. de la D. à la 4.me case du C. du R. N.
N. La D. à sa 3me case (*k*).

9.

B. La D. à la 3.me case de son C.
N. Le F. de la D. à la 3.me case du R. (*l*).

10.

B. La T. du R. à la case de la D.
N. Le F. de la D. prend le F. du R. (*m*).

11.

B. La T. prend la D. (*n*).
N. Le P. prend la T.

12.

B. La D. prend le F.
N. Le C. de la D. à la 2.me case de la D. (*o*).

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

(*i*) S'il avait pris votre *Cavalier* avec ſon *Fou*, vous preniez ſa *Dame* avec votre *pion*; s'il avait pris enſuite votre *Dame*, vous preniez le *pion* de ſon *Cavalier* avec votre *pion*; il n'aurait pu alors vous empêcher d'aller à *Dame* en emportant ſa *Tour*.

(*k*) S'il avait pris votre *Cavalier* avec ſon *Fou*, vous deviez lui donner *échec* de votre *Dame* à la quatrieme caſe de la *Tour*; il aurait perdu ſa *Dame*.

(*l*) S'il avait pris votre *Cavalier* avec ſon *Fou*, vous auriez pris d'abord ſon *pion* du *Fou* du *Roi*, en donnant *échec*, & vous preniez enſuite ſon *Fou*.

(*m*) Il prend votre *Fou*, ne pouvant retirer ſa *Dame* ſans être *mat*.

(*n*) Il aurait pu prévenir la perte de ſa *Dame*, en jouant, le coup précédent, ſon *Fou* du *Roi* à la quatrieme caſe de votre *Dame*; il aurait également perdu la partie.

(*o*) Quoique depuis le troiſieme coup, il ait joué aſſez réguliérement (Voyez NOTE *b*, pag. 23) la faute était, comme vous voyez, aſſez conſéquente pour le mettre dans l'impoſſibilité de la réparer, & vous conſervez un avantage très marqué.

*

QUATRIEME ET MEME PARTIE.

Autre Maniere.

1.

B. Le P. du R. 2 pas.
N. De même.

2.

B. Le F. du R. à la 4.me case du F. de la D.
N. De même.

3.

B. La D. à la 2.me case du R. (*a*).
N. Le P. de la D. 1 pas (*b*).

4.

B. Le P. du C. de la D. 2 pas (*c*).
N. Le F. prend le P. du C. (*d*).

5.

B. Le F. du R. prend le P. *échec.*
N. Le R. prend le F.

6.

B. La D. à la 4.me case de son F. *échec.*
N. Le F. de la D. à la 3.me case du R.

7.

B. La D. prend le F. du R.
N. Le C. de la D. à la 3.me case de sa T. (*e*).

NOTES.

(*a*) Il eſt déſavantageux de preſſer l'attaque au commencement d'une partie & avant que les *pieces* ſoient dans une ſituation aſſez favorable pour la ſoutenir & lui donner une ſuite, même quand on y prévoit quelque avantage apparent; vous jouez la *Dame* dans le deſſein de prendre, le coup ſuivant, le *pion* du *Fou* du *Roi*, en donnant *échec*, & de prendre ſon *Fou*, en donnant un ſécond *échec* avec vôtre *Dame* à ſa quatrieme caſe de ſon *Fou*; & vous l'empêchez de *roquer*.

(*b*) Il préfere de ſe défendre avec ce *pion*, parce qu'il ne gêne aucune de ſes *pieces*, ni *pions* dans leur marche.

(*c*) Vous ſacrifiez ce *pion* pour pouvoir prendre avec votre *Fou* du *Roi* ſon *pion* du *Fou* du *Roi* (Voyez NOTE *a*, *même pag.*) croyant y trouver un avantage.

(*d*) Il prend ce *pion*, pour ne pas perdre un tems en retirant ſa *piece*.

(*e*) Il vous engage à prendre le *pion* de ſon *Cavalier*; car s'il avait défendu ce *pion*, il aurait perdu un tems, au lieu qu'il en gagne un en ſortant une *piece*, qui répare ſa perte, les coups ſuivans.

8.

B. La D. prend le P. du C. de la D.
N. Le C. de la D. à la 4me case de son F.

9.

B. La D. à la 4me case de son C. (*f*).
N. Le P. de la T. de la D. 2 pas.

10.

B. La D. à la 3me case de son F.
N. Le C. de la D. prend le P. du R.

11.

B. La D. à la 3me case du R.
N. Le C. du R. à la 3me case de son F.

12.

B. Le P. de la D. 1 pas.
N. Le C. de la D. à la 4me case de son F. (*g*).

(f) Si vous aviez joué votre *Dame* à la troisieme case du *Fou* de la *Dame* adverse, il aurait joué son *Cavalier* du *Roi* à la seconde case de son *Roi*, il aurait gagné un tems en sortant une *piece*, & vous auriez également perdu votre *pion* du *Roi*.

(g) La situation de votre adversaire est la meilleure; toutes ses *pieces* sont libres & prêtes à agir, tandis que les vôtres par une suite de votre attaque prématurée sont encore enfermées; il a aussi le tems de placer ses deux *Tours* sur la ligne ouverte, c'est-à-dire sur la ligne où il n'y a plus de *pion* qui empêche ses *Tours* d'entrer dans votre jeu; on compte cela pour un grand avantage.

CINQUIEME PARTIE.

Difficile à défendre contre le trait pour un joueur peu fort.

1.

N. Le P. du R. 2 pas.
B. De même.

2.

N. Le F. du R. à la 4me caſe du F. de la D.
B. De même.

3.

N. La D. à la 4me caſe de la T. du R. B.
B. La D. à la 2me caſe du R. (*a*).

4.

N. Le C. du R. à la 3me caſe de ſon F.
B. Le P. de la D. 1 pas (*b*).

5.

N. Le C. du R. à la 4me caſe du C. du R. Blanc.
B. Le C. du R. à la 3me caſe de ſa T. (*c*).

6.

N. Le C. de la D. à la 3me caſe de ſon F.
B. Le P. du F. de la D. 1 pas.

NOTES.

(*a*) Ceux qui ont fait quelque attention aux regles de la position, verront sans peine pourquoi la *Dame* se place plus avantageusement ici qu'à la troisieme case du *Fou* du *Roi*; car il n'y a que ce choix en se défendant contre ce coup.

(*b*) Le *Cavalier* de la *Dame*, placé à la troisieme case de son *Fou*, aurait été pareillement bien joué; voyez le *renvoi* de ce coup.

(*c*) Vous auriez pu avancer aussi bien le *pion* de votre *Cavalier* du *Roi*; car s'il vous avait donné *échec* de son *Fou* en prenant le *pion* du *Fou* de votre *Roi*, vous repreniez son *Fou* avec votre *Dame*; s'il avait pris ensuite votre *Dame*, vous auriez repris la sienne de votre *pion*; enfin s'il prenait votre *Tour* avec son *Cavalier*, vous forciez celui-ci, en avançant deux pas votre *Roi*, sans qu'il puisse vous en empêcher, ou faire quelque chose lui-même.

7.

N. Le P. de la D. 1 pas.
B. Le C. de la D. à la 2me case de la D. (*d*).

8.

N. Le F. de la D. à la 2me case de la D. (*e*).
B. Le C. de la D. à la 3me case du F. du R.

9.

N. La D. à la 2me case de son R. (*f*).
B. Le F. de la D. à la 3me case de son R. (*g*).

10.

N. Le F. prend le F.
B. Le P. prend le F.

11.

N. Le C. de la D. à la 4me case de la T.
B. Le C. de la D. à la 2me case de sa D. (*h*).

12.

N. Le C. prend le F.
B. Le C. prend le C. (*i*).

(*d*) Si vous aviez joué votre *Fou* de la *Dame* à la quatrieme case du *Cavalier* du *Roi Noir*, vous auriez perdu un *pion*.

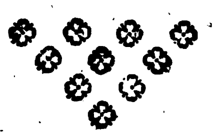
(*e*) S'il avait joué son *Fou* à la troisieme case de son *Roi*, vous deviez le prendre avec le vôtre, & jouer ensuite comme vous faites; mais s'il avait retiré sa *Dame*, comme il fera le coup suivant, vous auriez dû jouer votre *Cavalier* de la *Dame* à sa troisieme case.

(*f*) S'il avait joué sa *Dame* à la quatrieme case de la *Tour* de son *Roi*, vous deviez jouer le *Cavalier* de votre *Dame* à la quatrieme case du *Cavalier* du *Roi Noir*; vous auriez gagné plusieurs traits.

(*g*) Il est toujours bon d'opposer le *Fou* de la *Dame* au *Fou* du *Roi* contraire.

(*h*) Vous retirez cette *piece*, pour ne pas avoir un autre *pion* doublé, qui ne serait pas aussi indifférent que celui du milieu.

(*i*) Dans cette situation il n'y a point d'avantage marqué.



Renvoi de la cinquieme partie, au quatrieme coup que le blanc *joue.*

4.

N. Le C. du R. à la 3.me case de son F.
B. Le C. de la D. à la 3.me case de son F.

5.

N. Le C. du R. à la 4.me case du C. du R. *Blanc.*
B. Le C. du R. à la 3.me case de sa T.

6.

N. Le R. roque (*a*).
B. Le C. de la D. à la 4.me case de la D. *Noire* (*b*).

7.

N. Le F. du R. à la 3.me case de la D. (*c*).
B. Le P. de la D. 1 pas.

8.

N. Le P. du F. de la D. 1 pas.
B. Le F. de la D. à la 4.me case du C. du R. *Noir*.

9.

N. La D. à la 4.me case de la T. du R.
B. Le C. de la D. à la 3.me case de son R.

NOTES.

(*a*) S'il n'avait pas *roqué*, vous deviez prendre le *pion* du *Fou* de son *Roi* avec votre *Fou*; comme il ne peut reprendre qu'avec son *Roi*, vous lui donneriez un *échec* de votre *Dame* & emporteriez ensuite son *Fou*; ce qui vous ferait gagner un *pion* & une meilleure situation.

(*b*) Par une suite de son attaque prématurée, il ne peut à présent se défendre qu'en gênant son jeu, s'il ne veut pas perdre ou doubler un *Pion*.

(*c*) S'il avait joué le *Cavalier* de sa *Dame* à la troisieme case de son *Fou*, vous ne deviez pas prendre son *pion*, avant de pousser votre *pion* du *Fou* de la *Dame*, un pas.

10.

N. Le P. de la T. du R. 1 pas.
B. Le F. prend le P. (*d*).

11.

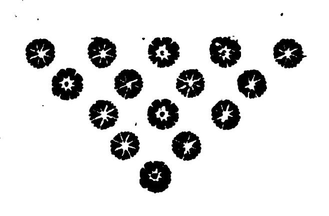
N. Le P. prend le F.
B. Le C. prend le C.

12.

N. Le R. à la 2me. case de son C.
B. Le P. du F. du R. 1 pas.

13.

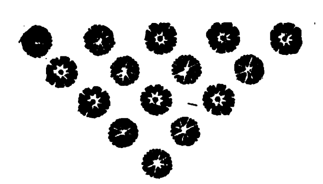
N. Le F. du R. à la 2me. case de son R.
B. Le C. de la D. à la 2me. case du F. du R. (*e*)



NOTES.

(*d*) A ce même coup, au lieu de prendre son *pion*, vous pouviez aussi prendre son *Cavalier* avec le vôtre; s'il prend ensuite votre *Fou*, vous pouvez lui donner *échec* au *Roi* & à la *Dame*, avec ce même *Cavalier*.

(*e*) Outre le gain d'un *pion* que vous avez de plus, votre avantage est encore très sensible par la situation, vû que vous avez vos *pieces* dégagées & que vous pouvez fixer votre attaque du côté de son *Roi*.



SIXIEME PARTIE.

Le Noir *joue, au deuxieme coup, le* Cavalier *du* Roi *à la troisieme case de son* Fou.

1.

B. Le P. du R. 2 pas.
N. De même.

2.

B. Le F. du R. à la 4me case du F. de la D.
N. Le C. du R. à la 3me case de son F. (*a*).

3.

B. Le P. de la D. 2 pas. (*b*).
N. Le C. prend le P. (*c*).

4.

B. Le P. prend le P.
N. Le F. du R. à la 4me case du F. de la D.

5.

B. La D. à la 4me case de la D. adverse. (*d*).
N. Le F. du R. prend le P. *échec.*

6.

B. Le R. à la case de son F.
N. La D. à la 4me case de la T. du R. adverse.

7.

B. La D. prend le P. du F. du R. *échec.*
N. Le R. à la case de sa D.

NOTES.

(*a*) D'après la regle générale, il ne devrait pas sortir ce *Cavalier* avant que le *pion* de son *Fou* ne soit avancé ; mais en pareille circonstance, comme il n'a pas le *Trait*, ce coup ne peut lui nuire, s'il joue ensuite réguliérement.

(*b*) Ce n'est pas ce que vous auriez pû jouer de mieux ; mais ce coup demande une suite de plusieurs autres, qui formeront un ensemble utile & agréable pour un commençant qui voudra les préméditer lui-même.

(*c*) Il aurait mieux fait de prendre votre *pion* de la *Dame*, avec son *pion* du *Roi*, que vous ne pouviez prendre qu'avec votre *Dame* ; il vous aurait forcé de la retirer en jouant son *Cavalier* à la troisieme case de son *Fou*, & aurait ainsi gagné le *Trait*.

(*d*) Voilà le moment où vous pouvez vous défendre par une attaque des plus fortes ; ce que vous dévez toujours observer.

8.

B. Le C. du R. à la 3.me case de son F.
N. Le C. du R. à la 3.me case du C. du R. adverse. *échec*.

9.

B. Le R. prend le F.
N. Le C. prend la T. *échec*.

10.

B. Le R. à la case de son C.
N. La D. à la 2.me case du F. du R. *échec*.

11.

B. Le R. prend le C.
N. Le P. du F. de la D. 1 pas. (*e*).

12.

B. La D. prend le P. du C. du R.
N. La T. à la case de son R. (*f*).

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

(*e*) Il préfere de jouer le *pion* du *Fou* de la *Dame* plutôt que celui de la *Tour*, parçe qu'il procure par-là une case de retraite à son *Roi* qui était trop serré.

(*f*) Vous devez l'avantage de la situation de votre jeu en partie à ce qu'il n'a pas pris votre *pion* avec son *Cavalier* au lieu de le prendre avec son *pion*, & en partie au trop grand empressement dans son attaque, dont il devait employer le tems à sortir avantageusement ses *pieces*.

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*



SEPTIEME PARTIE.

Même commencement & autre maniere de jouer.

1.

B. Le P. du R. 2 pas.
N. De même.

2.

B. Le F. du R. à la 4.me case de la D.
N. Le C. du R. à la 3.me case de son F. (*a*).

3.

B. Le P. de la D. 1 pas. (*b*).
N. Le P. de la D. 2 pas. (*c*).

4.

B. Le P. du R. prend le P. (*d*).
N. Le C. du R. prend le P.

5.

B. La D. à la 2.me case de son R. (*e*).
N. Le P. du F. du R. 1 pas (*f*).

6.

B. Le P. du F. du R. 2 pas (*g*).

NOTES.

(*a*) N'ayant pas le *Trait*, il joue là ce *Cavalier* pour vous empêcher d'établir vos deux *pions* au centre.

(*b*) Vous ne pouvez ſoutenir autrement votre *pion* du *Roi* ſans gêner une de vos *pieces*.

(*c*) Il vous force ainſi de changer votre *pion* du *Roi* contre celui de la *Dame*. Quand on n'a pas le *Trait*, & qu'on ne peut établir ſes *pions* au centre, on doit chercher au moins à empêcher ſon adverſaire d'y établir les ſiens.

(*d*) Si, au lieu de prendre ſon *pion*, vous aviez retiré votre *Fou*, il aurait pris le vôtre, & ſi vous l'aviez repris avec votre *pion* de la *Dame*, il vous aurait donné *Dame* pour *Dame* & vous auriez perdu un *pion*.

(*e*) Vous jouez là votre *Dame* pour faire la guerre au *pion* de ſon *Roi*; de quelque maniere que votre adverſaire ſe défende, il embarraſſera ſon jeu.

(*f*) Ce *pion* ſe joue avec beaucoup de réſerve & très rarement un pas; mais ici il eſt joué très à propos, puiſque votre adverſaire ſe défend ſans s'expoſer à aucun riſque; & d'ailleurs il vous voit venir, ſans que ſes autres *pieces* & *pions* ſoient gênés dans leur marche.

(*g*) Vous avancez ce *pion* plutôt que celui de la *Dame* pour conſerver les quatre *pions* du côté de votre *Dame*. Cependant ſi vous euſſiez joué le *pion* de votre *Dame*, vous étiez ſûr de lui doubler ou gagner un *pion*.

N. Le C. de la D. à la 3me caſe de ſon F. (*b*).

7.

B. Le C. du R. à la 3me caſe de ſon F.

N. Le F. de la D. à la 4me caſe du C. du R. adverſe.

8.

B. La D. à la 4me caſe du R.

N. Le C. du R. à la 3me caſe du C. de la D. (*i*).

9.

B. Le P. du F. du R. prend le P. du R.

N. Le F. prend le C. (*k*).

10.

B. Le P. du C. du R. prend le F.

N. Le P. du F. du R. prend le P.

11.

B. Le F. du R. à la 4me caſe du C. de la D. adverſe.

N. La D. à ſa 4me caſe (*l*).

12.

B. Le F. prend le C.

N. Le P. prend le F.

13.

B. Le C. de la D. à la 3me caſe de ſon F. (*m*).

N. La D. à la 3me caſe de ſon R. (*n*).

*

(*h*) S'il avait joué la *Dame* à sa troisieme case, il aurait empêché son *Fou* de sortir.

(*i*) Il joue là son *Cavalier* pour attaquer le *Fou* de votre *Roi*, qui le gêne du côté de son *Roi*. Il aurait mieux fait de le poster à la quatrieme case de votre *Cavalier* de la *Dame*. Si vous défendez votre *pion* du *Fou* de la *Dame* en jouant votre *Cavalier*, à la troisieme case de la *Tour*, il peut pousser son *pion* du *Fou* du *Roi*, un pas, & vous forcer par conséquent de retirer votre *Dame*; ce qui lui vaudrait l'avantage du *Trait*.

(*k*) S'il avait pris votre *Fou* avec son *Cavalier*, vous auriez pris son *pion* en donnant *échec*, & ensuite son *Cavalier*; ce qui vous aurait fait gagner un *pion*.

(*l*) Il se propose d'échanger la *Dame* pour ne pas perdre un *pion*. Quand l'attaque de l'adversaire est la plus forte, cet échange est un avantage.

(*m*) Vous auriez mal fait de prendre sa *Dame*; il aurait pris ensuite avec son *pion*, & par là établi ses deux *pions* au centre.

(*n*) Votre situation est meilleure que la sienne, parce qu'il a un *pion* doublé & un autre isolé; ce qui est toujours un désavantage.

*

HUITIEME PARTIE.

Autre maniere.

1.

B. Le P. du R. 2 pas.
N. De même.

2.

B. Le F. du R. à la 4.me case du F. de la D.
N. Le C. du R. à la 3.me case de son F.

3.

B. La D. à la 2.me case de son R. (*a*).
N. Le F. du R. à la 4.me case du F. de la D.

4.

B. Le P. de la D. 1 pas (*b*).
N. Le R. roque (*c*).

5.

B. Le F. de la D. à la 4.me case du C. du R. adverse (*d*).

NOTES.

(*a*) Vous l'empêchez d'avancer son *pion* de la *Dame*, deux pas, pour ne pas être obligé d'échanger votre *pion* du *Roi*; mais il gagne par cette manœuvre le tems de sortir une *piece*.

(*b*) Vous auriez mal joué, si vous aviez pris le *pion* du *Fou* de son *Roi* avec le *Fou* du *Roi*; car il aurait pris avec son *Roi*, & si vous lui aviez donné *échec* avec votre *Dame* à la quatrieme case du *Fou*, il aurait avancé le *pion* de sa *Dame* deux pas; & ensuite si vous eussiez pris son *Fou* avec la *Dame*, il aurait pris, avec son *Cavalier*, votre *pion* du *Roi*, & par conséquent, regagné son *pion* avec une meilleure situation.

(*c*) Ce coup est contre la regle touchant le *roque* (qui se trouve dans le *Chapitre I*, de la Section II,) & dans le fait il est mauvais. Mais votre adversaire a voulu se mettre en état de vous forcer de *roquer* d'un côté ou de l'autre, ou de ne point *roquer* du tout.

(*d*) Si vous aviez avancé votre *pion* du *Fou* du *Roi* deux pas, il devait le prendre & pousser ensuite son *pion* de la *Dame* deux pas, pour rompre le centre. Ce coup se peut jouer fort bien contre celui à qui on fait avantage ou qui ne connait pas les régles de la position.

N. Le C. de la D. à la 3me case de son F. (*e*).

6.

B. Le P. du F. de la D. 1 pas.
N. Le P. de la D. 1 pas.

7.

B. Le C. de la D. à la 2me case de sa D. (*f*).
N. Le P. de la T. du R. 1 pas (*g*).

8.

B. Le F. de la D. à la 4me case de la T. du R. (*h*).
N. Le F. de la D. à la 3me case de son R.

(*e*) Il joue ses deux *Cavaliers* contre la regle générale ; & dans cette circonstance vous l'empêcherez facilement de les établir dans votre jeu, en avançant vos *pions* des *Fous*.

(*f*) En jouant ce *Cavalier*, vous vous prépare à pouvoir *roquer* du côté opposé de votre adversaire, si les circonstances le demandent: ce qui est une précaution toujours utile & souvent nécessaire.

(*g*) On ne doit jamais laisser gêner ses *Cavalier* par les *Fous* de l'adversaire; mais celui-ci ayant *roqué* trop tôt, il n'a pas voulu avancer plutôt ce *pion*, pour ne pas faciliter aux vôtres l'attaque sur son *Roi*.

(*h*) Ordinairement il vaut mieux donner *piece* pour *piece* que d'en retirer une, puisqu'on y perd un tems. Cependant la considération que votre adversaire ne peut se servir de son *Cavalier* sans laisser sa *Dame* en prise & qu'il ne peut le laisser prendre sans découvrir son *Roi* (puisqu'il ne pourrait prendre qu'avec son *pion* du *Cavalier*, c'est-à-dire s'il voulait déplacer sa *Dame*) doit prévaloir en ce moment, & cela avec très peu de risque, si vous avez observé, qu'il a joué contre les regles générales. Vous verrez le contraire dans le *renvoi*.

9.

B. Le F. du R. à la 3me case du C. du R. (*i*).
N. Le F. de la D. prend le F. du R. (*k*).

10.

B. Le C. de la D. prend le F.
N. Le F. du R. à la 3me case du C. de la D. (*l*).

11.

B. Le P. du C. du R. 2 pas (*m*).
N. De même.

12.

B. Le F. de la D. à la 3me case du C. du R.
N. La D. à sa 2me case (*n*).

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

(*i*) Vous évitez de laisser prendre votre *Fou* à cette case, par ce que vous deviez reprendre avec votre *Cavalier* & vous lui fournirez ainsi l'occasion de pousser son *pion* de la *Dame*; au lieu que, si vous le laissez prendre sur la case où vous le posez à présent, il n'ose pas pousser ce *pion*, qui laisserait son *Fou* du *Roi* en prise.

(*k*) Si au lieu de prendre ce *Fou*, il eut joué son *pion* de la *Dame*; vous deviez prendre son *Cavalier* du *Roi*, avec votre *Fou* de la *Dame*; il aurait été obligé de reprendre avec son *pion* & de découvrir son *Roi*, ou de perdre son *pion* de la *Dame*; ou s'il eut préféré de jouer son *Cavalier* de la *Dame* à la quatrieme case de la *Tour*, vous prendriez avec votre *Fou* du *Roi* son *Fou* de la *Dame*; & vous lui faites perdre une *piece*, en poussant ensuite votre *pion* du *Cavalier* de la *Dame*, deux pas.

(*l*) Il retire son *Fou*, pour ne pas doubler son *pion*.

(*m*) Ce coup est fort nécessaire, quoiqu'il paraisse inutile, afin de couvrir la retraite à votre *Fou*, sans gêner aucun *pion*.

(*n*) Vous devez couvrir ce *pion* avec le *pion* du *Fou* du *Roi*, afin de pouvoir avancer ensuite le *pion* de la *Tour*, deux pas; ce qui vous procure l'avantage d'une attaque formidable.

*

Renvoi de la huitieme partie, au huitieme coup du Blanc.

8.

B. Le F. de la D. prend le C. (*a*).
N. La D. prend le F.

9.

B. Le C. du R. à la 3me case de sa T. (*b*).
N. Le F. de la D. prend le C.

10.

B. Le P. prend le F. (*c*).
N. La D. à la 4me case de la T. du R. adverse.

11.

B. La D. à la 3me case du F. du R.
N. Le C. de la D. à la 4me case de sa T. (*d*).

12.

B. La T. du R. à la case de son C. (*e*).
N. Le C. prend le F.

13.

B. Le C. prend le C.
N. Le P. du F. du R. 2 pas (*f*).

✱

NOTES.

(*a*) Vous aimez mieux prendre ſon *Cavalier* que de lui propoſer d'échanger ſon *Fou* du *Roi*, parce que, comme vous êtes réſolu de *roquer* du côté de votre *Dame*, ce *Fou* n'eſt point dangereux.

(*b*) On doit éviter ſoigneuſement de placer ſes *Cavaliers* à la troiſieme caſe de leurs *Tours*, parcequ'ils y perdent la moitié des caſes qu'ils ont ſur une autre, ſoit pour l'attaque ou la retraite, & par conſéquent la moitié de leurs forces. Mais ici il eſt de votre intérêt de le faire prendre à cette caſe, afin de prendre enſuite ſon *Fou*.

(*c*) Le déſavantage d'un *pion* doublé n'eſt pas aſſez conſéquent pour ne pas profiter de la circonſtance de vous faire une ouverture vis-à-vis de ſon *Roi*, que vous pourez attaquer avec vos *Tours*, après avoir roqué.

(*d*) Il joue là ſon *Cavalier*, pour ſe défaire de votre *Fou* du *Roi*, qui le gêne.

(*e*) En ſauvant votre *Fou*, vous auriez perdu du tems, que vous employez plus utilement en vous préparant à attaquer ſon *Roi*.

(*f*) Il ſacrifie ce *pion* pour éluder votre attaque, prévoyant bien qu'il pourra le recouvrir, par un des coups ſuivans.

NEUVIEME PARTIE.

Le noir, *ayant le* trait, *joue au deuxieme coup, le* Cavalier *du* Roi *à la troisieme case de son* Fou, *contre la regle générale.*

1.

N. Le P. du R. 2 pas.
B. De même.

2.

N. Le C. du R. à la 3me case de son F.
B. Le P. de la D. 1 pas (*a*).

3.

N. Le F. du R. à la 4me case du F. de la D.
B. Le P. du F. du R. 2 pas (*b*).

4.

N. Le F. du R. prend le C. du R. (*c*).
B. La T. prend le F.

5.

N. Le P. du F. de la D. 1 pas (*d*).
B. Le P. du F. du R. prend le P. du R.

6.

N. La D. donne échec.
B. Le C. de la D. à la 2me case de sa D. (*e*).

NOTES.

(*a*) En pouſſant ce *pion*, vous empêchez votre *Fou* de ſortir; mais quand celui qui a le trait joue contre les regles, vous êtes ſouvent obligé de gêner vos *pieces* plus ou moins, votre défenſe étant ſubordonnée à ſon attaque. Si vous aviez défendu le *pion* du *Roi* par le *pion* du *Fou* du *Roi*, il vous aurait donné (en ſacrifiant ſon *Cavalier*) un *échec* de ſa *Dame*, & enſuite un autre *échec* en prenant votre *pion* du *Roi*, & par-là il eut ruiné votre jeu. Mais ſi vous euſſiez défendu ce même *pion* du *Roi*, avec votre *Cavalier* de la *Dame*, il vous aurait forcé de faire un *pion* doublé, en jouant ſon *Fou* à la quatrieme caſe de ce même *Cavalier*.

(*b*) Vous deviez jouer ce *pion* deux pas, indépendamment de tout ce qu'il aurait pu jouer.

(*c*) Il prend votre *Cavalier*, pour vous empêcher de *roquer* de ce côté; & vous le laiſſez prendre, parce qu'il y perd ſa meilleure *piece*.

(*d*) Il joue ce *pion* à deſſein; ſi vous prenez ſon *pion* du *Roi*, il peut vous donner *échec* de ſa *Dame*, & prendre enſuite votre *pion* du *Roi*. Si vous ne le prenez pas, il attaquera votre *Tour*, en plaçant ſa *Dame* à la troiſieme caſe de ſon *Cavalier*.

(*e*) Quand même vous gênez votre *Fou*, ſi vous l'aviez couvert de toute autre maniere, vous auriez perdu un tems, au lieu que vous en gagnez un, le coup ſuivant.

7.

N. La D. prend le P. du R.
B. Le C. de la D. à la 3me caſe du F. du R. (*f*).

8.

N. La D. à la 4me caſe de ſon F. (*g*).
B. Le P. du F. de la D. 1 pas (*h*).

9.

N. Le C. du R. à la 4me caſe du C. du R. adverſe (*i*).
B. Le P. de la D. 1 pas.

10.

N. La D. à la 2me caſe de ſon R.
B. La D. à la 2me caſe de ſon F. (*k*).

11.

N. Le P. de la D. 2 pas (*l*).
B. Le P. du R. 1 pas.

12.

N. Le R. roque.
B. Le P. de la T. du R. 1 pas.

13.

N. Le C. du R. à la 3me caſe de ſon F.
B. Le F. du R. à la 3me caſe de la D. (*m*).

*

(*f*) C'était le seul moyen de changer la situation critique de votre jeu.

(*g*) Il croit pouvoir vous empêcher de déplacer votre *Cavalier*, sans laisser votre *Tour* en prise, & de sortir votre *Fou* avantageusement.

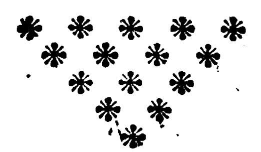
(*h*) En avançant votre *pion* de la *Dame*, vous vous seriez exposé à avoir vos *pions* séparés.

(*i*) Il place là son *Cavalier*, pour vous prendre le *pion* de votre *Tour* ou vous donner *échec* & *mat*.

(*k*) Si vous aviez défendu le *pion* du *Roi* avec votre *Fou*, il aurait pris votre *pion* de la *Tour*; & si vous aviez pris son *Cavalier*, avec le vôtre, il vous aurait donné *échec* de sa *Dame*, & regagné sa *piece*.

(*l*) Il aurait pu avancer également son *pion* du *Fou* du *Roi*. (Voyez le renvoi.)

(*m*) Vous jouez-là votre *Fou*, pour que votre adversaire ne puisse pas établir son *Cavalier* dans votre jeu; dans cette situation, vous devez, le plutôt possible, sortir votre *Fou* de la *Dame*, afin de pouvoir *roquer* de ce côté-là.



Renvoi de la neuvieme Partie au onzieme coup du noir.

11.

N. Le P. du F. du R. 2 pas.
B. Le P. du R. 1 pas.

12.

N. Le P. de la D. 1 pas (*a*).
B. Le F. de la D. à la 4.me case du C. du R. adverse.

13.

N. La D. à la 3.me case de son R. (*b*).
B. Le R. roque.

14.

N. Le P. de la D. prend le P. du R. (*c*).
B. Le P. prend le P.

15.

N. Le C. de la D. à la 2.me case de sa D. (*d*).
B. La T. à la 3.me case de la D. adverse.

16.

N. La D. prend le P. de la T. de la D.
B. Le P. du R. 1 pas (*e*).

NOTES.

(*a*) Il joue ainſi pour rompre le centre de vos *pions*. S'il avait retiré ſon *Cavalier* à la troiſieme caſe de ſon *Fou*, vous devriez également jouer votre *Fou* de la *Dame* à la quatrieme caſe de ſon *Cavalier*, pour l'empêcher d'établir ce dernier dans votre jeu; & s'il avait avancé ſon *pion* de la *Tour* du *Roi* contre votre *Fou*, il fallait prendre ſon *Cavalier* & *roquer* tout de ſuite du côté de votre *Dame*.

(*b*) Si, au lieu de jouer ſa *Dame*, il avait retiré ſon *Cavalier*, il aurait forcément perdu cette *piece*, après que vous auriez *roqué*.

(*c*) S'il avait pris votre *pion* de la *Tour* avec ſa *Dame*, vous deviez jouer votre *pion* de la *Tour* du *Roi*, un pas; s'il vous avait donné *échec*, vous deviez jouer votre *Roi* à la deuxieme caſe de la *Dame*, prendre d'abord ſon *Cavalier* & enſuite ſon *pion* de la *Dame*.

(*d*) Il empêche ainſi l'*échec* au *Roi* & la priſe de ſa *Tour*, ſi vous donniez *échec* avec la vôtre. S'il avait préféré de *roquer*, vous deviez faire le même coup ſuivant, & pouſſer enſuite votre *pion* de la *Tour* ſur ſon *Cavalier*.

(*e*) Dans cette ſituation, il jouera ce qu'il voudra; vous avez toutefois beau jeu.

❋

DIXIEME PARTIE.

Ou le Noir *joue de son mieux, après avoir joué au second coup son* Cavalier *du* Roi *à la troisieme case de son* Fou, *comme dans la partie précédente.*

1.

N. Le P. du R. 2 pas.
B. De même.

2.

N. Le C. du R. à la 3me case de son F.
B. Le P. de la D. 1 pas.

3.

N. Le P. de la D. 2 pas (*a*).
B. Le P. du F. du R. 2 pas (*b*).

4.

N. Le P. de la D. prend le P. du R.
B. Le P. du F. du R. prend le P. du R.

5.

N. Le C. du R. à la 4me case du C. du R. adverse.
B. Le P. de la D. 1 pas.

6.

N. Le P. du R. 1 pas (*c*).
B. Le C. du R. à la 3me case de sa T.

NOTES.

(*a*) Après avoir joué son *Cavalier* au deuxieme coup, c'est sans doute ce qu'il peut jouer de mieux.

(*b*) Vous feriez mieux de jouer votre *Fou* de la *Dame* à la quatrieme case du *Cavalier* du *Roi* adverse. C'est une exception à la regle, annoncée dans la note (*b*) page 57.

(*c*) Ce coup lui vaut en apparence le gain de la partie, si vous ne jouez précisément les coups suivans.

7.

N. Le P. du F. de la D. 2 pas.
B. Le P. de la D. 1 pas (*d*).

8.

N. Le C. du R. prend le P. du R. (*e*).
B. Le F. du R. donne échec (*f*).

9.

N. Le F. de la D. à la 2me case de sa D. (*g*).
B. Le F. prend le F.

10.

N. Le C. de la D. prend le F.
B. Le F. de la D. prend le P.

11.

N. Le P. du F. de la D. 1 pas. (*h*).
B. Le R. roque.

12.

N. Le P. du C. de la D. 2 pas.
B. Le P. du C. de la D. 1 pas (*i*).

❋ ❋ ❋ ❋ ❋

(*d*) On fait très bien ordinairement de foutenir un *pion* du centre attaqué par un autre, afin de pouvoir le remplacer auffitôt; mais dans ce cas vous n'auriez pu tenir contre fon attaque, en vous reglant fur cette obfervation, comme vous en verrez la preuve dans le renvoi de ce coup.

(*e*) S'il vous avait donné *échec* de fa *Dame*, vous auriez entiérement retabli votre jeu, en pouffant un pas votre *pion* du *Cavalier*. Vous y auriez gagné un tems, avantage fort précieux dans ce moment pour fortir une de vos *pieces*.

(*f*) Si vous aviez pris fon *pion* du *Roi*, il aurait pris votre *Cavalier* du *Roi* & donné enfuite un *échec* de fa *Dame*; & il en ferait réfulté de mauvaifes fuites pour votre jeu.

(*g*) Il couvre l'*échec* avec le *Fou* plutôt qu'avec le *Cavalier*, parcequ'il gagne par-là un tems, foit que vous preniez fon *Fou* ou que vous retiriez le vôtre. S'il avait couvert avec fon *Cavalier*, c'était le moment favorable de prendre fon *pion* du *Roi*.

(*h*) Il met ainfi obftacle a la jonction de vos *pions*.

(*i*) Si vous pouvez l'engager à prendre votre *pion* du *Cavalier* de la *Dame* avec fon *pion* du *Fou* de la *Dame*, que vous prendrez avec le *pion* de votre *Tour*, vous aurez l'avantage de la fituation.

Premier Renvoi de la dixieme partie au septieme coup du Blanc.

7.

B. Le P. du F. de la D. 1 pas.
N. Le C. de la D. à la 3me case de son F. (*a*).

8.

B. Le F. du R. à la 4me case du C. de la D. adverse (*b*).
N. La D. donne échec.

9.

B. Le R. à la case de son F.
N. Le C. du R. à la 2me case du F. du R. adverse.

10.

B. La D. à la case de son R. (*c*).
N. Le P. du F. de la D. prend le P. (*d*).

11.

B. Le P. du F. de la D. prend le P.
N. La D. prend le P. de la D.

12.

B. Le C. prend le C. (*e*).
N. Le P. prend le C.

NOTES.

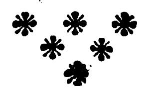
(*a*) S'il avait donné un *échec* de sa *Dame*, il aurait perdu un tems; & la disposition de votre jeu se serait améliorée.

(*b*) Ce même *Fou* joué à la deuxieme case de son *Roi* n'aurait rien changé.

(*c*) C'est le seul moyen de sauver votre *Tour*.

(*d*) S'il avait pris votre *Cavalier* du *Roi* avec son *Fou* de la *Dame*, vous deviez prendre avec votre *Fou* de la *Dame* son *pion* du *Roi*, & vous auriez regagné la *piece*, comme vous le verrez par un second renvoi à ce même coup.

(*e*) Si vous aviez pris son *pion* du *Roi* avec votre *Fou*, il aurait pris avec sa *Dame* votre *pion* du *Cavalier* de la *Dame*.



Deuxieme Renvoi de la dixieme partie au dixieme coup du Noir, *dans le Renvoi précédent.*

10.

N. Le F. de la D. prend le C.

B. Le F. de la D. prend le P. du R. (*a*).

11.

N. La D. à la 4.me case du R. adverse (*b*).

B. La D. prend le C.

12.

N. Le F. prend le P. du C. *échec.*

B. La D. prend le F. (*c*).

❋ ❋ ❋ ❋ ❋
❋ ❋ ❋ ❋
❋ ❋ ❋
❋ ❋
❋

NOTES.

(*a*) De toute maniere vous perdiez la *Tour* ou le *Cavalier.*

(*b*) Si vous prenez son *Fou* avec votre *pion*, il prend votre *Tour* avec sa *Dame*, & si vous prenez son *Cavalier* avec votre *Fou*, il prend avec le sien votre *pion* du *Cavalier*; & en donnant *échec* au *Roi*, il emporte votre *Tour.*

(*c*) A la suite de ce renvoi, votre situation est préférable à la sienne.

ONZIEME ET MEME PARTIE.

Autre maniere de jouer.

1.

N. Le P. du R. 2 pas.

B. De même.

2.

N. Le C. du R. à la 3.me case de son F.

B. Le P. de la D. 1 pas.

3.

N. Le P. de la D. 2 pas.

B. Le P. du F. du R. 2 pas.

4.

N. Le P. du R. prend le P. du F. (*a*).

B. Le P. du R. 1 pas.

5.

N. Le C. du R. à la 4.me case du C. du R. *Blanc.*

B. Le F. de la D. prend le P.

6.

N. Le P. du C. du R. 2 pas (*b*).

B. Le F. de la D. à la 3.me case du C. du R.

7.

N. Le F. du R. à la 4.me case du F. de la D.

B. Le P. du F. de la D. 1 pas (*c*).

N O.

NOTES.

(*a*) Il devait plutôt prendre votre *pion* du *Roi*, & jouer ensuite comme dans la partie précédente.

(*b*) Il aurait mieux fait de pousser son *pion* de la *Dame* un pas, pour vous empêcher de réunir vos *pions* du centre.

(*c*) Si vous avanciez votre *pion* de la *Dame*, il attaquerait votre *Dame* avec son *Cavalier*; & de quelque maniere que vous la defendiez, il prendrait le *pion* de votre *Dame* avec son *Fou*.

8.

N. Le C. du R. à la 3me case du R. adverse (*d*).
B. La D. à la 2me case de son R. (*e*).

9.

N. Le P. de la D. 1 pas (*f*).
B. Le F. de la D. à la 2me case du F. du R. (*g*).

10.

N. Le C. du R. à la 4me case du F. de son R.
B. Le C. du R. à la 3me case du F. du R. (*h*).

(*d*) Il ne veut point changer son *Fou* du *Roi* contre votre *Cavalier* du *Roi*, parcequ'il soutient son *Cavalier* établi dans votre jeu, & qu'en outre il ne pourait vous empêcher de *roquer* du côté de votre *Dame*.

(*e*) Vous placez là votre *Dame*, pour ne pas être obligé de prendre avec votre *Roi* son *Cavalier*, si celui-ci prenait votre *Fou*; ce qui le laissera toujours dans l'incertitude de quelle côté vous roquerez.

(*f*) Dans bien des circonstances, il aurait mieux fait de sortir une de ses *pieces*; mais les vôtres étant aussi bien enfermées que les siennes, il vous engage à prendre ce *pion*, afin de séparer vos *pions* du milieu de ceux de vos *Fous*.

(*g*) Si vous aviez joué votre *Cavalier* du *Roi* à la troisieme case de son *Fou*, vous perdiez l'occasion (que vous trouverez au coup suivant) d'ôter la direction à son *Fou*, & vous lui auriez donné celle de conserver son *Cavalier* dans votre jeu.

(*h*) Si vous aviez attaqué son *Cavalier* en poussant deux pas votre *pion* du *Cavalier* du *Roi*, il aurait attaqué ce dernier, en retirant son dit *Cavalier* à la troisieme case de la *Tour*. Obligé de soutenir votre *pion* par celui de votre *Tour*, vous lui donniez le tems de sortir une autre de ses *pieces*.

11.

N. Le P. du C. du R. 1 pas (*i*).
B. Le C. du R. prend le P. de la D.

12.

N. Le C. du R. prend le C.
B. Le P. prend le C.

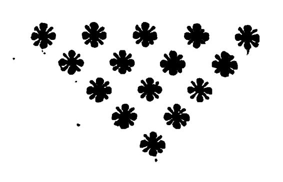
13.

N. Le F. prend le P.
B. Le C. de la D. à la 3me case de son F. (*k*).

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

(*i*) C'eſt pour vous forcer à prendre le *pion* de ſa *Dame* & pour réuſſir dans le deſſein qu'il avait en le jouant au neuvieme coup. (*Voyez la* NOTE *f. pag.* 73.)

(*k*) Dans cette ſituation, il ne doit jamais laiſſer ſe joindre vos deux *pions* du milieu que vous aves ſu conſerver; & il doit tâcher d'échanger l'un des deux contre un *pion* de ſes *Fous*, avant que vous puiſſiez le ſoutenir d'une de vos *pieces*.



DOUZIEME PARTIE.

Autre maniere.

Au lieu de jouer, au troisieme coup, le pion *de la* Dame *deux pas, le* Noir *joue le* Fou *du* Roi *à la quatrieme case du* Fou *de la* Dame.

1.

N. Le P. du R. 2 pas.

B. De même.

2.

N. Le C. du R. à la 3me case de son F.

B. Le P. de la D. 1 pas.

3.

N. Le F. du R. à la 4me case du F. de la D.

B. Le P. du F. du R. 2 pas.

4.

N. Le P. de la D. 1 pas.

B. Le P. du F. de la D. 1 pas.

5.

N. Le R. roque (*a*).

B. Le C. du R. à la 3me case de son F. (*b*).

6.

N. Le C. du R. à la 4me case du C. du R. adverse (*c*).

B. Le P. de la D. 1 pas.

NOTES.

(*a*) La situation du jeu est telle que vos *pions* n'étant pas trop avancés, ni aucune de vos *pieces* sortie, il est assuré de vous voir venir & de parer à tems les attaques que vous pouriez former sur son *Roi* & de *roquer* sans désavantage. Il n'aurait guere mieux joué dans cette circonstance en prenant votre *Cavalier* avec son *Fou*, quoique presque dans toute autre occasion ce fût son coup décisif.

(*b*) Si vous aviez avancé votre *pion* du *Fou* du *Roi*, (ce qui est ordinairement le coup décisif, quand votre adversaire *roque* de ce côté) vous lui auriez donné l'occasion de sacrifier son *Cavalier* pour trois de vos *pions*, & votre jeu se serait trouvé dans une situation critique.

(*c*) S'il avait placé à cette même case son *Fou* de la *Dame*, vous deviez pousser sur le champ le *pion* de la *Tour* un pas.

7.

N. Le P. du R. prend le P. de la D.
B. Le P. du F. de la D. prend le P.

8.

N. Le F. du R. donne échec (*d*).
B. Le C. de la D. à la 3me case de son F. (*e*).

9.

N. La D. à la 2me case du R. (*f*).
B. Le F. du R. à la 3me case de sa D. (*g*).

10.

N. Le F. de la D. à la 4me case du F. du R. (*h*).
B. La D. à la 2me case du R.

11.

N. La T. du R. à la case du R. (*i*).
B. Le P. du R. prend le F.

12.

N. La D. à sa 2me case.
B. Le C. du R. à la 4me case du R. adverse (*k*).

(*d*) Il fait mieux de donner *échec* que de se retirer, par la raison qu'il conserve ainsi le *Trait*.

(*e*) Vous préférez de le couvrir de votre *Cavalier*, parceque, s'il le prend, vous réussirez à reunir vos *pions*.

(*f*) En attaquant votre *pion* du *Roi*, il vous empêche de repousser son *Cavalier*.

(*g*) Vous auriez mal fait d'avancer le *pion* du *Roi*, les *pions* du milieu ne devant passer leur quatrieme case que pour une motif très puissant ou un avantage certain; & pour ce coup, il y a plusieurs autres raisons.

(*h*) Il vous attaque en sortant une *piece*; il ne saurait mieux faire, surtout après avoir *roqué*. En effet s'il avait avancé son *pion* du *Fou* du *Roi* deux pas, vous pouviez lui donner un *échec* au *Roi* & emporter ensuite son *Fou* avec votre *Dame*.

(*i*) Il laisse son *Fou* en prise, parce qu'il prévoit bien qu'il pourra le regagner, & rompre en même tems votre centre.

(*k*) Si vous aviez couvert du *Fou*, vous auriez également perdu la *piece*.

13.

N. Le P. de la D. prend le C.

B. Le P. de la D. prend le P. (*l*).

14.

N. Le C. de la D. à la 3.me case de son F.

B. Le R. roque (*m*).

15.

N. Le F. du R. à la 4.me case du F. de la D. *échec.*

B. Le R. à la case de sa T.

16.

N. Le C. du R. à la 2.me case du F. du R. *échec.*

B. La T. prend le C. (*n*).

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

(*l*) Si vous aviez pris ſon *Cavalier* avec votre *Dame*, il vous aurait donné un *échec à la découverte*, en prenant votre *pion* de la *Dame* & enſuite votre *Cavalier*.

(*m*) Le tems que vous gagnez, vous l'employez très utilement à *roquer* du même côté, puiſque vous avez des *pions* aſſez avancés pour attaquer ſon *Roi*, ſans découvrir le vôtre; mais il ne faut pas vous preſſer de pouſſer ces *pions*.

(*n*) Voilà où vous pouvez ſacrifier une *Tour* pour une *piece*, ayant un *pion* de plus. Ce *pion* doublé, entouré de pluſieurs autres *pions*, n'eſt pas un déſavantage, & la force de vos *pions* provient de ce qu'ils ſont bien avancés; & votre adverſaire ne peut avancer les ſiens, ſans vous donner occaſion de pouſſer les vôtres en avant pour aller, à la fin du jeu, à *Dame*.

TREIZIEME PARTIE.

Maniere de jouer, lorsque celui qui n'a pas le Trait *refuse de prendre le* pion *du* Gambit.

1.

B. Le P. du R. 2 pas.
N. De même.

2.

B. Le P. du F. du R. 2 pas (*a*).
N. Le F. du R. à la 4.me case du F. de la D. (*b*)

3.

B. Le C. du R. à la 3.me case de son F. (*c*).
N. Le P. de la D. 1 pas. (*d*).

4.

B. Le F. du R. à la 4.me case du F. de la D. (*e*).

NOTES.

(*a*) Vous offrez ce *pion*, parce que, s'il le prend & qu'il ne joue point enſuite les coups régulièrement, vous le regagnerez facilement par l'avantage d'une forte attaque, à laquelle il donne lieu ; & c'eſt de ce coup que la partie s'appelle du *Gambit*.

(*b*) S'il avait avancé ſon *pion* de la *Dame* deux pas, il aurait rendu le jeu comme dans les parties ordinaires, dont le début ne conſiſte qu'à gagner du temps & à faire ſortir ſes pieces avantageuſement. Il eſt bon d'obſerver, en faveur de ceux qui ne connaiſſent pas la vraie défenſe de ce coup, qu'il ſe trouve dans la partie ſuivante.

(*c*) Si vous aviez pris ſon *pion* du *Roi*, quand il vous donne *échec* de ſa *Dame*, votre partie était d'abord perdue.

(*d*) S'il avait pris votre *pion* du *Fou* du *Roi*, vous deviez avancer deux pas votre *pion* de la *Dame*, & prendre enſuite ſon *pion* avec votre *Fou* de la *Dame*. Vous gagnerez un tems, en ſortant une *piece*.

(*e*) Vous devez toujours laiſſer le *pion* du *Fou* du *Roi* en priſe, à moins qu'il ne s'aviſe de *roquer* de ce côté; alors c'eſt votre jeu de l'avancer.

N. Le C. du R. à la 3me case de son F. (*f*).

5.

B. Le P. de la D. 1 pas (*g*).

N. Le F. de la D. à la 4me case du C. du R. adverse (*h*).

6.

B. La D. à la 2me case du R. (*i*).

N. Le P. du R. prend le P. du F. du R. ☞ (*k*).

(*f*) S'il avait joué son *Fou* de la *Dame* à la quatrieme case du *Cavalier* de votre *Roi*, vous deviez prendre son *pion* du *Roi* avec celui de votre *Fou*; s'il prenait ensuite avec son *pion* de la *Dame*, vous prendriez son *pion* du *Fou* du *Roi* avec votre *Fou*, qu'il doit prendre avec son *Roi*, si vous donnez ensuite un *échec* au *Roi* avec votre *Cavalier*; en prenant son *pion* de la *Dame*, vous recouvrez votre piece & gagnez un *pion*. Mais si, au lieu de prendre votre *pion* avec le sien, il avait pris votre *Cavalier* avec son *Fou*, en prenant avec votre *Dame*, il devait défendre le *mat*, & le *pion* était également gagné.

(*g*) Si vous aviez pris son *pion* du *Roi* avec celui de votre *Fou*, il prenait avec celui de sa *Dame*; & si vous le prenez ensuite avec votre *Cavalier*, il vous forcera une *piece*, en plaçant sa *Dame* à la quatrieme case de la vôtre.

(*h*) S'il avait joué son *Cavalier* à cette même case, vous deviez jouer comme le coup suivant; s'il veut vous empêcher de *roquer*, vous y gagnerez du tems.

(*i*) Il joue là sa *Dame* afin de pouvoir ensuite opposer le *Fou* de la *Dame* au *Fou* de son *Roi*.

(*k*) S'il avait joué le *Cavalier* de la *Dame* à la troisieme case de son *Fou*, il fallait avancer un pas le *pion* du *Fou* de la *Dame*; & s'il avait *roqué*, consultez le *renvoi*.

7.

B. Le F. de la D. prend le P.
N. Le F. de la D. à la 3me case de son R.

8.

B. Le C. de la D. à la 2me case de la D. (*l*).
N. De même.

9.

B. Le P. du F. de la D. 1 pas.
N. La D. à la 2me case du R.

10.

B. Le P. de la D. 1 pas.
N. Le F. du R. à la 3me case du C. de la D.

11.

B. Le F. de la D. à la 4me case du C. du R. adverse.
N. Le P. de la T. du R. 1 pas (*m*).

12.

B. Le F. prend le C.
N. Le C. prend le F. (*n*).

* * * *
* * *
* *
*

NOTES.

(*l*) Si vous aviez pris le *Fou* qu'il vous propose, il aurait trouvé le moyen de remplacer son *pion* du *Roi*, en prenant avec celui de son *Fou*.

(*m*) S'il avait pris votre *Fou* avec le sien, vous deviez prendre le sien avec votre *Dame*.

(*n*) Vous avez conservé le *Trait*; l'avantage sera pour celui qui poura forcer son adversaire de *roquer* le premier d'un côté ou de l'autre. Vous ne devez surtout avancer les *pions* ni du *Roi* ni de la *Dame* sans nécessité.

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

Renvoi de la treizieme Partie au sixieme coup du Noir.

6.

B. La D. à la 2me case du R.
N. Le R. roque.

7.

B. Le P. du F. du R. 1 pas (*a*).
N. Le C. de la D. à la 3me case de son F.

8.

B. Le P. du F. de la D. 1 pas.
N. Le C. de la D. à la 4me case de sa T.

9.

B. La F. du R. à la 4me case du C. de la *D.* adverse.
N. Le P. du F. de la D. 1 pas.

10.

B. La F. du R. à la 4me case de la T. de la D. (*b*).
N. Le P. du C. de la D. 2 pas.

11.

B. Le F. du R. à la 2me case du F. de sa D. (*c*)
N. Le C. de la D. à sa 2me case (*d*).

12.

B. Le P. de la T. du R. 1 pas.
N. Le F. de la D. prend le C.

13.

B. La D. prend le F. (*e*).
N. Le P. de la D. 1 pas (*f*).

NOTES.

(*a*) Ce *pion*, en s'avançant vers le *Roi*, coupe en même tems la retraite à son *Fou*; ce qui vous procure le moyen d'avancer vos autres *pions* du même côté.

(*b*) Le tems que vous perdez, en retirant votre *piece*, n'est d'aucune conséquence, puisque vous obligez votre adversaire d'en perdre un autre en retirant une des siennes, le coup suivant; surtout que vous conservez votre meilleure *piece*.

(*c*) La deuxieme & la quatrieme case du *Fou* de la *Dame* sont les meilleures pour le *Fou* du *Roi*, il y soutient son centre & attaque un des *pions* qui défendent le *Roi* adverse, s'il a *roqué* de ce côté.

(*d*) Il doit retirer une de ses *pieces* pour n'en pas perdre une, si vous avanciez deux pas votre *pion* du *Cavalier* de votre *Dame*. Voilà le tems que vous gagnez. (*Voyez la* NOTE *b*, *même page*.)

(*e*) Vous prenez avec la *Dame* pour empêcher son *Cavalier* d'entrer dans votre jeu; dans presque toute autre circonstance, c'eut été votre jeu de prendre avec votre *pion* du *Cavalier*, pour vous ouvrir ainsi une ligne vers son *Roi*. On sacrifie souvent utilement ce *pion* pour parvenir à ce but.

(*f*) Dans cette situation, vous devez, toutes les fois que son attaque vous le permet, avancer vos *pions* contre son *Roi*.

QUATORZIEME PARTIE.

Maniere de jouer le Gambit *contre celui qui a le* Trait.

1.

N. Le P. du R. 2 pas.
B. De même.

2.

N. Le F. du R. à la 4.me case du F. de la D.
B. Le P. du F. du R. 2 pas (*a*).

3.

N. Le F. prend le C. du R. (*b*).
B. La T. prend le F.

4.

N. La D. donne échec ☞ (*c*).
B. Le P. du C. du R. 1 pas.

5.

N. La D. prend le P. de la T. du R.
B. La T. à la 2.me case de son C.

6.

N. La D. à la 3.me case de la T. de son R. (*d*)
B. Le P. du F. du R. prend le P. du R.

7.

N. La D. à la 3.me case de son R.
B. Le P. de la D. 2 pas.

NOTES.

(*a*) On peut jouer ce coup contre quelqu'un d'une force inférieure.

(*b*) C'est presque toujours le coup décisif d'échanger le *Fou* du *Roi* contre le *Cavalier* du *Roi* adverse, quand il se trouve encore à sa case.

(*c*) S'il avait pris le *pion* du *Fou* du *Roi*, l'avantage eut été pour lui. (*Voyez le renvoi.*)

(*d*) S'il avait joué sa *Dame* à la case de votre *Tour*, il aurait trop éloigné sa *Dame* de son jeu.

8.

N. De même (*e*).
B. Le premier P. du R. prend le P. de la D. en passant prise (*f*).

9.

N. La D. prend le P. (*g*).
B. Le P. du F. de la D. 1 pas (*h*).

10.

N. Le F. de la D. à la 3me case de la T. du R. adverse (*i*).
B. Le F. de la D. à la 4me case du F. du R. (*k*)

11.

N. La D. à la 3me case de son R.
B. La T. du R. à la 2me case de son F.

12.

N. Le F. de la D. prend le F. du R. (*l*).
B. Le R. prend le F.

(*e*) N'ayant point d'autre moyen d'ouvrir son jeu, il propose *pion* pour *pion*; & s'il n'avait avancé ce même *pion* qu'un pas, vous deviez également le prendre.

(*f*) Vous prenez avec ce *pion* plutôt qu'avec celui du *Roi*, parce que la quatrieme ligne est toujours la plus avantageuse pour les *pions*.

(*g*) S'il avait pris votre *pion* du *Roi* avec sa *Dame*, il aurait perdu celui-ci par votre *Tour* du *Roi*.

(*h*) Vous jouez ce *pion* pour prévenir l'*échec* qu'il pourrait vous donner à la quatrieme case du *Cavalier* de votre *Dame*, en cas que vous vouliez sortir avec votre *Fou* de la *Dame*.

(*i*) Il gagne un tems, puisqu'il sort une de ses *pieces*, en attaquant une des vôtres.

(*k*) Vous voyez qu'il ne peut pas placer sa *Dame* pour vous attaquer, ni gêner votre jeu; vous profitez ainsi de l'occasion, vous gagnez un tems à sortir avec votre *piece* & attaquez sa *Dame*.

(*l*) Les derniers coups ont été joués réciproquement pour gagner du tems; vous devez vous garder d'avancer aucun de vos *pions* du milieu, surtout celui de la *Dame*, sans une nécessité urgente.

Renvoi de la quatorzieme Partie au quatrieme coup du Noir.

4.

N. Le P. du R. prend le P.
B. La D. à la 3.me case du F. de ſon R.

5.

N. La D. donne échec (*a*).
B. Le P. du C. du R. 1 pas.

6.

N. Le P. prend le P. (*b*).
B. Le P. de la T. prend le P.

7.

N. La D. à la 3.me caſe du F. de ſon R. (*c*).
B. La D. à la 4.me caſe du F. de ſon R. (*d*).

8.

N. Le P. de la D. 1 pas (*e*).
B. Le C. de la D. à la 3.me caſe de ſon F. (*f*)

NOTES.

(*a*) Il donne cet *échec* pour ne pas perdre du tems à soutenir son *pion*.

(*b*) S'il avait pris le *pion* de votre *Tour* avec sa *Dame*, vous lui auriez fait perdre un tems en l'attaquant avec vôtre *Tour*, sur la seconde case de votre *Cavalier*; & vous auriez ensuite réuni vos *pions* au milieu, en prenant son *pion* avec le vôtre.

(*c*) Obligé de retirer sa *Dame* avec un *pion* de plus, il vous propose de faire *Dame* pour *Dame*, parce qu'en reprenant avec son *Cavalier*, il gagne un tems en sortant avec sa *piece*.

(*d*) S'il vous prend sur cette case, vous réunirez vos *pions* au centre, & attaquerez avec votre *Tour* son *pion* du *Cavalier* du *Roi*; & s'il ne prend pas alors, votre *Dame* attaque le *pion* du *Fou* de sa *Dame*; ainsi il doit perdre, dans l'un ou l'autre cas, un tems pour soutenir son *pion*.

(*e*) Il fait mieux d'avancer ce *pion* plutôt que celui qui est attaqué, parcequ'il ouvre un passage à son *Fou*.

(*f*) Ne pouvant plus *roquer* du côté de votre *Roi*, vous jouez ce *Cavalier*, pour entrer ensuite dans son jeu avec cette même *piece*.

9.

N. Le F. de la D. à la 3me case de son R. (g).
B. La D. prend la D. (h).

10.

N. Le C. prend la D.
B. Le P. de la D. 2 pas.

11.

N. Le C. de la D. à la 2me case de sa D.
B. Le C. de la D. à la 4me case du C. de la D. adverse.

12.

N. Le R. roque du côté de sa D.
B. Le F. de la D. à la 4me case du C. du R. adverse (i).

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

(*g*) Il défend l'entrée de votre *Cavalier* plutôt avec son *Fou* qu'avec son *pion*, parce que de cette maniere il sort une *piece*.

(*h*) Vous prenez sa *Dame* pour vous menager le moyen d'avancer le *pion* de la vôtre, deux pas; si vous aviez joué le *Cavalier* de votre *Dame* à la quatrieme case du sien, vous lui auriez donné l'occasion de sortir avec son *Cavalier* en défendant son *pion*.

(*i*) Si vous aviez pris son *pion* de la *Tour*, son *Roi* vous aurait forcé de vous retirer à la case que vous occupiez; son *Cavalier* du *Roi* aurait ensuite pris votre *pion*; de sorte que vous tirez le meilleur parti de l'occasion de sortir votre *Fou*.

Cette situation prouve l'avantage de prendre, au quatrieme coup, le *pion*, au lieu de donner *échec*.

3.

B. Le C. du R. à la 3.me case de son F.
N. Le P. du C. du R. 2 pas (*a*).

4.

B. Le F. du R. à la 4.me case du F. de la D.
N. Le F. du R. à la 2.me case du C. de son R. (*b*).

5.

B. Le P. de la T. du R. 2 pas (*c*).
N. Le P. de la T. du R. 1 pas.

6.

B. Le P. de la D. 2 pas.
N. Le P. de la D. 1 pas.

7.

B. Le P. du F. de la D. 1 pas.
N. De même (*d*).

8.

B. La D. à la 2.me case du R. (*e*).

NOTES.

(*a*) Dans tout autre commencement de partie, il n'eſt pas avantageux d'avancer les *pions* des *Cavaliers*, mais dans cette circonſtance le coup eſt pourtant bien joué, parce que c'eſt votre jeu de ſoutenir & de conſerver le *pion* du *Gambit*.

(*b*) Cette place n'eſt pas des plus avantageuſes pour le *Fou* au commencement d'une partie, mais dans le jeu du *Gambit*; c'eſt toutefois ce qu'il pouvait jouer de mieux.

(*c*) Vous jouez ce *pion* pour rompre les *pions* du côté de ſon *Roi*; c'eſt toujours le jeu, quand on donne le *Gambit*.

(*d*) Si, au lieu de jouer ce *pion*, il avait joué ſon *Fou* de la *Dame* à la quatrieme caſe du *Cavalier* de votre *Roi*, vous auriez joué votre *Dame* à la troiſieme caſe de ſon *Cavalier*; & s'il retire enſuite ce même *Fou* à la quatrieme caſe de la *Tour* de ſon *Roi*, vous prenez, avec votre *pion* de la *Tour*, ſon *pion* du *Cavalier*; & s'il prend votre *pion* avec le ſien, vous prendrez avec votre *Tour* du *Roi*, ſon *Fou*; & ſi enfin il prend votre *Tour* avec la ſienne, vous lui donnez *échec* au *Roi* & à la *Tour*, en prenant, avec votre *Fou* du *Roi*, ſon *pion* du *Fou* du *Roi*.

(*e*) Vous jouez votre *Dame*, pour qu'il ne pouſſe pas ſon *pion* de la *Dame* ſur votre *Fou* & votre *pion* du *Roi*.

N. De même (f).

9.

B. Le P. du C. du R. 1 pas (g).

N. De même.

10.

B. Le C. du R. à sa case.

N. Le P. du *Gambit* 1 pas.

11.

B. La D. à la 3me case de son R.

N. Le C. du R. à la 3me case de son F.

12.

B. Le F. du R. à la 3me case de la D.

N. Le C. du R. à la 4me case de sa T.

13.

B. Le R. à la 2me case de son F. (h).

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

(*f*) S'il avait joué son *Fou* de la *Dame* à la quatrieme case du *Cavalier* de votre *Roi*, ce même *Fou* aurait bouché le passage à ses propres *pions*, qu'il doit pousser en avant, en cas que vous vouliez les séparer, parce que, dès que vous avez l'occasion de séparer ses *pions*, vous trouverez toujours aussi le moyen de regagner le *pion* du *Gambit*, dont la conservation lui vaudra le gain de la partie.

(*g*) Quand vous donnez le *Gambit*, il ne faut pas menager vos *pions* du côté du *Roi*, pourvu que vous pouviez seulement reussir à désunir les *pions* de votre adversaire à ce même côté, parce que ses *pions* gênent beaucoup la marche de vos *pieces*, du côté de votre *Dame*.

(*h*) Dans cette position, il a conservé le *pion* du *Gambit*; à-présent il n'a qu'à sortir avec ses *pieces* du côté de sa *Dame*; & il doit *roquer* de ce même côté; ensuite il n'a qu'à porter ses *pieces* pour faire la guerre à votre *pion* du *Roi*, que vous n'avez pas moyen d'employer, ainsi que votre *Cavalier* & votre *Tour* du *Roi*, pour votre défense. Son avantage est donc très marqué & doit lui valoir le gain de la partie. En général celui qui donne le *Gambit* doit faire ensorte de séparer les *pions* qui soutiennent le *pion* du *Gambit*, soit en attaquant le *Roi*, soit en poussant en avant les *pions* du même côté pour les échanger contre ceux de l'adversaire; ainsi le principal point pour celui qui reçoit le *Gambit* est de prendre garde de ne pas sortir trop tôt avec son *Fou* de la *Dame*, & de placer sa *Dame* à tems devant son *Roi*.

SEIZIEME PARTIE.

Variante de l'attaque du jeu du Gambit.

1.

B. Le P. du R. 2 pas.
N. De même.

2.

B. Le P. du F. du R. 2 pas.
N. Le P. du R. prend le P.

3.

B. Le F. du R. à la 4me case du F. de la D. (*a*)
N. Le P. du C. du R. 2 pas.

4.

B. La D. à la 4me case de la T. du R. adverse.
N. La D. à la 2me case de son R. (*b*).

5.

B. Le P. de la D. 1 pas.
N. Le P. de la T. du R. 1 pas.

6.

B. Le P. du C. du R. 1 pas.
N. Le P. du *Gambit* prend le P.

7.

B. Le P. de la T. prend le P.
N. Le C. du R. à la 3me case de son F.

NOTES.

(*a*) Vous jouez ce *Fou* pour l'engager à vous donner *échec* au *Roi* avec sa *Dame*, dans l'idée qu'il y trouvera un avantage en vous empêchant de *roquer*; mais au contraire cela lui fera perdre plusieurs tems, que vous gagnez en sortant vos *pieces* pour faire reculer sa *Dame*.

(*b*) S'il avait joué son *Cavalier* du *Roi* à la troisieme case de sa *Tour*, il ne pouvait plus avancer (ce qu'il doit faire le coup suivant) le *pion* de la *Tour* du *Roi*, un pas, pour soutenir les autres *pions*. Voilà la différence, si l'on sait s'en tenir à une chose.

8.

B. Le F. de la D. prend le P. du C. du R. adverse (*c*).

N. Le C. prend la D.

9.

B. Le F. prend la D.

N. Le C. du R. prend le P. du C. du R. adverse. X

10.

B. Le F. de la D. à la 3.me case du F. du R. adverse.

N. La T. à la case de son C.

11.

B. La T. du R. à sa 4.me case (*d*).

N. La T. à la 3.me case de son C. (*e*).

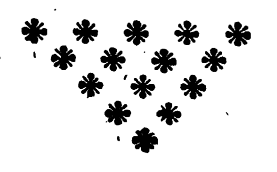
* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

(*c*) Si vous ne preniez pas ce *pion*, vous deviez toujours perdre un tems, en retirant votre *Dame* à la deuxieme case de votre *Roi*, pour qu'il ne pousse pas son *pion* de la *Dame*, deux pas; il aurait toujours trouvé moyen de défendre son *pion* du *Cavalier*, en jouant son *Fou* du *Roi* à la deuxieme case du *Cavalier*.

(*d*) Si vous aviez joué cette même *Tour* à sa troisieme case, il aurait pris avec son *Cavalier* votre *pion* du *Roi* & ensuite votre *Cavalier* du *Roi* avec sa *Tour*.

(*e*) Il ne pouvait prendre avec son *Cavalier* votre *pion* du *Roi*, sans risquer de recevoir un mauvais *échec*.

Vous voyez pourtant qu'il a conservé son *pion* de plus; cependant cette maniere de jouer le *Gambit*, vaut mieux que celle de la partie précédente; ce qui se voit clairement par les deux différentes manieres qu'on vient de jouer.



Observations sur la partie du Gambit *de la* Dame.

Les deux *pions* du milieu sont toujours les meilleurs pour dégager le jeu au commencement d'une partie. Alors, si celui qui a le trait, débute par pousser deux pas son *pion* de la *Dame*, dans le cas où son adversaire débute de même, il pousse au deuxieme coup le *pion* du *Fou* de la *Dame*, deux pas. C'est alors le jeu de celui qui n'a pas le trait de prendre ce *pion*, mais non de défendre celui qui a servi à le prendre. Cette regle générale est toute opposée à celle de la partie du *Gambit* du côté du *Roi*. Il vaut mieux tâcher de gagner du tems pour dégager son jeu du côté du *Roi*; alors celui qui reçoit le *Gambit* aura toujours un certain avantage dans la position du jeu, mais au contraire s'il voulait conserver son *pion*, il doit le soutenir avec celui du *Cavalier*; il risque de perdre la partie, si celui qui donne le *Gambit* soutient bien son attaque, en faisant les mêmes observations, comme dans la partie du *Gambit* du côté du *Roi*.

DIX-SEPTIEME PARTIE.

De l'attaque & de la défense de la partie du Gambit *de la* Dame.

1.

B. Le P. de la D. 2 pas.
N. De même.

2.

B. Le P. du F. de la D. 2 pas.
N. Le P. prend le P.

3.

B. Le P. du R. 2 pas (*a*).
N. De même (*b*).

4.

B. Le P. de la D. 1 pas (*c*).
N. Le P. du F. du R. 2 pas (*d*).

5.

B. Le F. du R. prend le P. du *Gambit* (*e*).
N. Le C. du R. à la 3me case de son F.

6.

B. Le P. du F. du R. 1 pas.
N. Le P. du F. du R. prend le P. du R.

7.

B. De même.
N. Le C. du R. prend le P. du R.

8.

B. La D. à la 4me case de la T. du R. adverse donne échec.
N. Le P. du C. du R. 1 pas.

9.

B. La D. prend le P. du R. donne échec.
N. La D. à la 2me case de son R.

NOTES.

(*a*) Vous n'auriez rien à risquer en poussant ce *pion*, un pas, si vous jouiez contre une personne qui ne connût pas l'avantage de la position pour bien dégager son jeu, ou la maniere de sortir avec ses pieces de façon à gêner les vôtres. S'il savait profiter de votre faute (en ce que vous poussez le *pion* du *Roi* un pas au lieu de deux) il jouerait son *Fou* de la *Dame* à la quatrieme case du *Fou* de son *Roi*; il pourait tenir le *Fou* de votre *Dame* enfermé pendant plusieurs coups ; mais au lieu de cela, s'il trouve à propos de soutenir le *pion* du *Gambit* avec celui de son *Cavalier*, l'avantage sera de votre côté; il vous faut alors avancer deux pas le *pion* de la *Tour* de votre *Dame*, afin de rompre les *pions* du même côté.

(*b*) Ce coup est nécessaire par plusieurs raisons; il est inutile de l'expliquer à ceux qui auront assez profité pour être en état de juger de l'avantage de la position, dont il a été fait mention dans la *Section I.*

(*c*) Si vous aviez pris son *pion* du *Roi* avec celui de votre *Dame*, il aurait échangé *Dame* pour *Dame* & soutenu ensuite son *pion*, qui est en prise sans risque.

(*d*) Il aurait également bien joué, en profitant du tems de sortir avec ses *pieces* & de jouer son *Fou* du *Roi* à la quatrieme case du *Fou* de la *Dame*.

(*e*) Vous prenez son *pion*, pour profiter du moment où il ne peut pas prendre votre *pion* du *Roi*, sans s'exposer à recevoir un *échec* au *Roi* de la part de votre *Dame*.

10.

B. La D. prend la D. (*f*).

N. Le F. du R. prend la D.

11.

B. Le F. de la D. à la 4me case du F. du R.

N. Le C. du R. à la 3me case de sa D. (*g*).

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

(*f*) Si au lieu de prendre sa *Dame*, vous aviez pris sa *Tour*, il aurait déplacé son *Cavalier*, en vous donnant *échec à la découverte* & aurait regagné la *Tour*.

(*g*) Dans cette situation le *Noir* a l'avantage de vous avoir fait un *pion* isolé. En général, celui qui reçoit le *Gambit* de la *Dame* doit toujours observer qu'il faut pousser au troisieme coup son *pion* du *Roi* deux pas; alors il est toujours en état de rendre au moins la partie égale.

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

DIX-HUITIEME PARTIE.

Celui qui n'a pas le Trait *ne veut pas recevoir le* Gambit *de la* Dame.

1.

B. Le P. de la D. 2 pas.
N. Le P. du F. du R. 2 pas (*a*).

2.

B. Le P. du F. de la D. 2 pas.
N. Le C. du R. à la 3.me case de son F.

3.

B. Le C. de la D. à la 3.me case de son F.
N. Le P. de la D. 1 pas.

4.

B. Le F. de la D. à la 4.me case du F. de son R. (*b*).
N. Le P. du F. de la D. 1 pas.

5.

B. Le P. du R. 1 pas.
N. La D. à la 2.me case de son F. (*c*).

NOTES.

(*a*) On a déja vu que, quand on ne veut pas recevoir le *Gambit* du *Roi*, on doit pousser, au second coup, le *pion* de la *Dame* deux pas. De même vous devez observer que, lorsque votre adversaire commence par débuter au premier coup en poussant son *pion* de la *Dame*, deux pas, vous ne pouvez mieux faire que de pousser le *pion* du *Fou* du *Roi* deux pas.

(*b*) Ceux qui auront fait attention à ce qu'on appelle l'avantage de la position remarqueront bien que vous ne pouviez pas mieux dégager votre jeu que vous ne faites à présent; mais le *Noir* n'ayant pas le trait, il est toujours d'un tems en arriere pour bien arranger ses *pieces*; il a pris tout d'avantage dans la position jusqu'à présent qu'il a porté son *Cavalier* du *Roi* derriere son *pion* du *Fou* & que ses *pieces* & *pions* vous empêchent d'avancer votre *pion* du *Roi* deux pas pour bien dégager votre jeu; par cette même raison vous jouez à présent votre *Fou*.

(*c*) Il porte sa *Dame* à cette case, afin de pousser le coup suivant son *pion* du *Roi* deux pas; & à cette place elle ne gêne ni *pieces* ni *pions* dans leur marche; de même qu'à la seconde ligne de son jeu qui est toujours la meilleure place de sa destination.

6.

B. Le C. du R. à la 3me case de son F.

N. Le C. du R. à la 4me case de sa T. (*d*).

7.

B. Le F. de la D. à la 4me case du C. du R. adverse.

N. Le P. de la T. du R. 1 pas (*e*).

8.

B. Le F. de la D. à la 4me case de la T. de son R.

N. Le P. du C. du R. 2 pas.

9.

B. Le C. du R. à la 2me case de sa D.

N. Le C. du R. à la 3me case de son F.

10.

B. Le F. de la D. à la 3me case du C. du R.

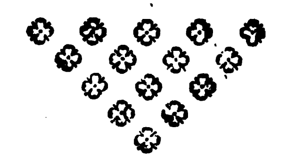
N. Le P. du R. 1 pas (*f*).

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

(*d*) Il fait la guerre à votre *Fou*, parcequ'il l'empêche d'avancer son *pion* du *Roi* deux pas.

(*e*) S'il avait avancé à-présent son *pion* du *Roi*, vous l'auriez pris avec votre *Cavalier*, & vous auriez ensuite emporté son *Cavalier* avec votre *Dame* en lui donnant *échec*.

(*f*) A la fin il a atteint son but & rendu la partie égale, c'est-à-dire quant à l'avantage de la position.



DIX-NEUVIEME PARTIE.

Celui qui a le Trait *débute par jouer, aux premiers coups, les* pions *du* Fous: *partie défensive.*

1.

B. Le P. du F. du R. 2 pas.
N. De même.

2.

B. Le P. du F. de la D. 2 pas.
N. De même (*a*).

3.

B. Le P. de la D. 1 pas (*b*).
N. Le C. du R. à la 3me case de son F.

4.

B. Le C. de la D. à la 3me case de son F.
N. Le P. de la D. 1 pas.

5.

B. Le P. du R. 2 pas.
N. Le C. de la D. à la 3me case de son F.

6.

B. Le C. du R. à la 3me case du F.
N. Le P. du C. du R. 1 pas (*c*).

NOTES.

(*a*) On commence par jouer les *pions* des *Fous*; quand on veut se mettre simplement sur la défensive; l'adversaire joue de même, pour ne pas vous laisser la liberté d'avancer un second *pion* du milieu deux pas.

(*b*) Vous vous ménagez ainsi la faculté d'avancer votre *pion* du *Roi* deux pas.

(*c*) En ouvrant un passage à son *Fou*, c'est lui procurer en même tems le moyen d'avancer ensuite son *pion* du *Roi* deux pas, sans s'exposer à avoir un *pion* doublé ou séparé.

7.

B. Le P. de la T. de la D. 1 pas (*d*).
N. Le F. du R. à la 2.me case de son C. (*e*).

8.

B. Le F. de la D. à la 2.me case de sa D.
N. Le P. du R. 2 pas.

9.

B. Le P. du C du R. 1 pas.
N. La D. à la 2.me case du R. (*f*).

10.

B. Le C. de la D. à la 4.me case de la D. adverse.
N. Le C. du R. prend le C. de la D.

11.

B. Le P. du F. de la D. prend le C.
N. Le C. de la D. à la 4.me case de la D. adverse (*g*).

12.

B. Le C. du R. prend le C. de la D.
N. Le P. du F. de la D. prend le C. (*h*).

* * *

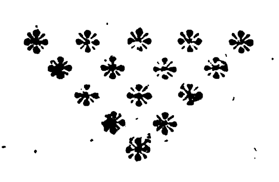
(*d*) Si vous aviez avancé plutôt le *pion* du *Roi*, vous auriez été obligé de déranger votre jeu pour le soutenir.

(*e*) S'il avait avancé, deux pas, son *pion* du *Roi*, vous deviez soutenir votre *pion* du *Fou* du *Roi* avec celui du *Cavalier*.

(*f*) Votre *pion* du *Roi* se trouve attaqué par cette manœuvre.

(*g*) S'il avait joué ailleurs son *Cavalier*, vous devriez prendre son *pion* du *Roi* avec votre *pion* du *Fou*, ce qui vous aurait fait un *pion* passé.

(*h*) Dans cette situation, il n'y a aucun avantage de part & d'autre.



VINGTIEME PARTIE.

Celui qui n'a pas le Trait *ouvre au premier coup son jeu, en poussant un pas le* pion *du* Cavalier *de sa* Dame.

1.

B. Le P. du R. 2 pas.
N. Le P. du C. de la D. 1 pas.

2.

B. Le F. du R. à la 4.me case du F. de la D.
N. Le F. de la D. à la 2.me case du C. (*a*).

3.

B. Le P. de la D. 1 pas.
N. Le P. du F. du R. 2 pas.

4.

B. Le P. du R. prend le P.
N. Le F. de la D. prend le P. du C. du R.

5.

B. La D. à la 4.me case de la T. du R. adverse. *échec.*
N. Le P. du C. du R. 1 pas.

6.

B. Le P. prend le P.
N. Le C. du R. à la 3.me case du F.

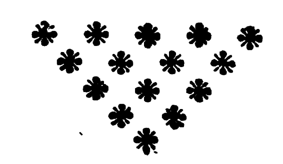
7.

B. Le F. du R. à la 2.me case du F. du R. adverse. *échec & mat* (*b*).

NOTES.

(*a*) Il eſt évident que les *Fous* ſont mal placés ſur une pareille caſe, puiſqu'on les prive des trois quarts de leur force, en leur ôtant trois lignes qu'ils parcourent naturellement.

(*b*) Il eſt ſûr qu'après avoir reçu l'*échec* de votre *Dame*, votre adverſaire ne ſe trouve plus en état de défendre la partie.. Cet eſſai eſt une preuve aſſez claire de l'utilité d'avancer au commencement le *pion* du *Roi* ou celui de la *Dame*.



COUPS DE MAT.

Mat de la Tour.

SITUATION I.

				R. *N.*			
*			R. *B.*				
					T. *B.*		

On ſuppoſe que le *Noir* déſigne une caſe de vingt-huit extrêmes de l'échiquier, ſur lequel il deſire d'être *Mat*. Par cet exercice on apprendra au mieux à faire le *Mat* le plus vite, dans quelque ſituation que les *pieces* puiſſent ſe trouver. On prendra la quatrieme caſe de la *Tour* de la *Dame Blanche*, pour celle du *Mat*, laquelle eſt déſignée ci-deſſus par un aſterique.

1.

N. Le R. à sa 2me case (*a*).
B. Le R. à la 4me case de la D. adverse.

2.

N. Le R. à la 2me case de sa D.
B. La T. donne *échec* (*b*).

3.

N. Le R. à sa case.
B. Le R. à la 3me case du R. adverse.

4.

N. Le R. à la case de sa D.
B. Le R. à la 3me case de la D. adverse.

5.

N. Le R. à sa case.
B. La T. à la case de son F. (*c*).

(*a*) S'il avait joué son *Roi* vis-à-vis du vôtre, vous auriez donné *échec* de votre *Tour*, vous l'auriez forcé de s'approcher de l'extrémité de l'échiquier.

(*b*) Il faut observer que la *Tour* doit toujours donner *échec*, quand les *Rois* sont vis-à-vis l'un de l'autre & que le *Roi* qui a la *Tour* doit poursuivre l'autre dans l'éloignement du *Cavalier*.

(*c*) Dans cette position vous pouvez donner *échec & mat*, le coup suivant.

6.

N. Le R. à la caſe de ſa D.
B. La T. à la caſe de ſon R.

7.

N. Le R. à la caſe du F. de la D.
B. Le R. à la 3me caſe du F. de la D. adverſe.

8.

N. Le R. à la caſe de ſa D.
B. La T. à la 2me caſe de ſon R.

9.

N. Le R. à la caſe du F.
B. La T. à la 2me caſe de ſa D.

10.

N. Le R. à la caſe du C.
B. La T. donne échec à la caſe de la D. adverſe.

11.

N. Le R. à la 2me caſe de la T.
B. La T. à la caſe de la T. du R. adverſe.

12.

N. Le R. à la 3me caſe de ſa T.
B. La T. à la 2me caſe de la T. du R. adverſe.

13.

N. Le R. à la 4me caſe de la T.
B. Le R. à la 4me caſe du F. de la D. adverſe.

14.

N. Le R. à la 3me case de la T. (*d*).
B. La T. à la 2me case du C. du R. adverse.

15.

N. Le R. à la 4me case de la T.
B. La T. à la 3me case du C. du R. adverse.

16.

N. Le R. à la case désignée pour le *Mat*.
B. Le R. à la 4me case du F. de sa D. (*e*).

(*d*) S'il avait placé son *Roi* à la case désignée pour le *Mat*, vous deviez jouer votre *Roi* vis-à-vis du sien & de quelque côté qu'il joue ensuite, en plaçant votre *Tour* soit à la troisieme case de la *Tour* du *Roi* adverse, soit à la deuxieme case de votre *Tour* du *Roi*, vous lui donnerez toujours *Mat* au deuxieme coup.

(*e*) Dans cette situation, le *Blanc* donnera *Mat* au deuxieme coup, quoique puisse jouer le *Noir*. Si celui-ci se place à la quatrieme case de la *Tour* de sa *Dame*, vous placez votre *Tour* à la troisieme case du *Fou* de son *Roi*, & s'il se place à la troisieme case de votre *Tour* de la *Dame*, la *Tour* se placera à la deuxieme case du *Cavalier* de votre *Roi*, & donnera toujours *Mat* au deuxieme coup.

Mat des deux Tours contre une.

SITUATION II.

		T. *N*			T. *N*.		R. *N*.
				R. *B*.			
	T. *B*.						

1.

N. La T. du R. à la case du F. de la D. adverse (*a*).

B. La T. à la 2me case de la T. du R. *échec.*

(*a*) Ce *Mat* n'est proprement que celui de la *Tour* contre le *Roi*, puisqu'il ne peut se faire qu'après que vous avez forcé votre adversaire d'échanger la *Tour*, qui lui reste contre une des vôtres.

2.

N. Le R. à la case de son C. (*b*).
B. La T. à la 2me case de la T. de la D.

3.

N. La T. à la case de la D. adverse.
B. La T. à la case de la T. de la D. adverse. *échec*.

4.

N. Le R. à la 2me case de la T.
B. La T. à sa 2me case.

5.

N. La T. de la D. à la 2me case du R. *échec* (*c*).
B. Le R. à la 3me case de son F.

6.

N. La T. du R. à la case du F. du R. adverse. *échec*.
B. Le R. à la 2me case du C.

(*b*) Il se met à même de prévenir ou de se couvrir des *échecs* qu'il pourrait recevoir.

(*c*) Vous trouverez dans ce coup la raison d'avoir, au premier coup, séparé vos *Tours*.

7.

N. La T. du R. à la 3me case du F. de son R.
B. La T. à sa 3me case.

8.

N. La T. de la D. à la 2me case du C. du R. *échec*:
B. Le R. à la 2me case de sa T.

9.

N. La T. à sa 3me case. *échec* (*d*).

(*d*) Cet exercice vous mettra en état de soutenir avec un succès égal l'avantage de deux *Tours* contre une, dans quelque situation qu'elles puissent se trouver.

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

Mat de la Dame.

SITUATION III.

				R. *N.*			
			R. *B.*				
	D. *B.*						

I.

B. La D. à la 3me case du C. du R. adverse. *échec* (*a*).

(*a*) Si vous aviez donné *échec* sur toute autre case, vous prolongiez la partie de plusieurs coups. Il faut toujours choisir l'*échec* qui laisse le moins de cases possible au *Roi* adverse, pour le forcer de cette maniere de s'approcher d'une ligne extrême.

N. Le R. à sa 2.me case.

2.

B. Le R. à la 4.me case de la D. adverse (*b*).
N. Le R. à la 2.me case de sa D.

3.

B. La D. à la 2.me case de la T. du R. adverse. *échec* (*c*).

(*b*) Vous jouez plutôt votre *Roi* à cette case qu'à la quatrieme case du *Roi*, parcequ'il faut poursuivre son *Roi* avec le vôtre, autant qu'il est possible, dans l'éloignement du *Cavalier*.

(*c*) S'il avait joué son *Roi* à la case de son *Fou*, vous deviez également placer votre *Dame* sur cette case pour le faire rester avec son *Roi* dans la ligne extrême.

Dans cette situation, à quelque case qu'il plac[e] son *Roi*, vous portez le vôtre vis-à-vis du sien [e]t il sera toujours *Mat* au deuxieme coup.

✱

Mat de la Dame contre une Tour.

SITUATION IV.

		R. *N.*	D. *N.*				
				T. *B.*			
				R. *B.*			

Dans toutes les ſituations poſſibles, il faut commencer par réduire à une ligne extrême le *Roi*, qui doit être *Mat*. C'eſt une regle générale pour tous les *Mats*, qui ſe font avec une ou deux pieces.

I.

N. La D. à la 4me caſe du C. du R. adverſe *échec*.

B. Le R. à la 2me case de sa D. (a).

2.

N. La D. à la 2me case du C. du R. adverse. *échec.*

B. La T. à la 2me case du R.

3.

N. La D. à la 4me case du C. de son R. *échec.*

B. Le R. à sa case (b).

4.

N. Le R. à la 3me case de la D. adverse.

B. Le R. à la case du F. (c).

5.

N. La D. à la 4me case du C. du R. adverse (d).

B. La T. à la 2me case du F. du R.

6. Le

(a) Si vous aviez joué votre *Roi* à la deuxieme case du *Fou*, il aurait approché son *Roi* de votre *Tour*.

(b) Si vous aviez placé votre *Roi* à la case de la *Dame*, vous perdiez au second coup, vû qu'il jouait son *Roi* vis-à-vis.

(c) Si vous aviez joué autrement, vous étiez *Mat* ou vous perdiez la *Tour*.

(d) Il attaque votre *Tour*, pour ne pas laisser le tems à votre *Roi* de sortir de la ligne où il est réduit.

6.

N. Le R. à la 3me case du R. adverse.
B. La T. du R. à sa 2me case ☞ (e).

7.

N. La D. à la case de la D. adverse, *échec* (*f*).
B. Le R. à la 2me case du C.

8.

N. La D. à la 2me case du R. adverse. *échec*.
B. Le R. à la case du C.

(*e*) Si vous aviez placé votre *Tour* à la deuxième case du *Cavalier* de votre *Dame* ou à la case du *Fou* du *Roi* adverse, qui sont les meilleures, vous l'auriez également perdue en peu de coups. (*Voyez le renvoi*)

(*f*) S'il avait joué sa *Dame* à la troisieme case de votre *Cavalier*, il vous procurerait l'occasion de vous mettre *Pat*, en sacrifiant la *Tour*, ou du moins de prolonger la partie. Celui qui doit faire *Mat* doit donc éviter soigneusement de placer sa *Dame* éloignée de la marche du *Cavalier*, près du *Roi*, car dans une multitude de situations il s'ensuivra un *Pat* forcé.

9.

N. La D. à la case du R. adverse. *échec.*
B. Le R. à la 2.me case du C.

10.

N. La D. à la 2.me case du F. *échec.*
B. La R. à la 3.me case de sa T.

11.

N. La D. à la 3.me case du F. du R. adverse. *échec.*
B. Le R. à la 4.me case de la T.

12.

N. Le R. à la 4.me case du F. du R. adverse (*g*).

(*g*) Cette situation montre dans quelle circonstance on peut approcher, sans danger, la *Dame* de la marche du *Cavalier*. Il est aisé de voir que, si la *Tour* se trouvait du côté du *Roi* adverse, à la quatrieme case par exemple, il y aurait un *Pat* en sacrifiant la *Tour*.

Renvoi au sixieme coup du Blanc.

6.

B. La T. à la case du F. du R. adverse.
N. La D. donne échec à la 4.me case du F. de la D. adverse.

7.

B. Le R. à la case du C.
N. La D. à la case du F. de la D. adverse.

8.

B. Le R. à la 2.me case du C.
N. La D. à la 3.me case de son F.

9.

B. Le R. à la case du C.
N. La D. à la 3.me case du C. de son R.

10.

B. Le R. à la case du F.
N. La D. à la case du C. de la D. adverse.

11.

B. Le R. à la 2.me case du C.
N. La D. à la 2.me case de son C.

12.

B. Le R. à la 2.me case de la T.
N. La D. à la 2.me case de la T. de son R.

13.

B. Le R. à la case du C.
N. La D. à la 2.me case du C. de son R. (*b*).

(*b*) On suppose que, toutes les fois qu'il vous donne *échec*, vous placez votre *Roi* sur la meilleure case qui vous reste chaque fois.

Mat de deux Fous.

SITUATION V.

			R. *N.*				
		R. *B.*					
		F. *B.*					
		F. *B.*					

Ce *Mat* ne pouvant ſe faire que dans une des caſes angulaires, il faut, lorſque le *Roi* ſera réduit dans la ligne extrême, le mener dans celle dont il eſt le moins éloigné; ce qui eſt fort facile, en lui coupant conſécutivement les lignes l'une après l'autre; mais il faut avoir le plus grand ſoin de ne pas le mettre *Pat*, par cette manœuvre.

1.

N. Le R. à sa case.

B. Le F. du R. à la 4.me case de la D. adverse (*a*).

2.

N. Le R. à la case de sa D.

B. Le F. du R. à la 2.me case du F. du R. adverse.

3.

N. Le R. à la case du F. de la D.

B. Le F. de la D. à la 2.me case du R. adverse.

4.

N. Le R. à la case du C. de la D.

B. Le R. à la 3.me case du C. de la D. adverse.

5.

N. Le R. à la case du F. de la D. (*b*).

B. Le F. du R. à la 3.me case du R. adverse. *échec*.

(*a*) C'est ainsi que vous gagnez l'après-coup, par lequel vous le forcez de se rapprocher de la case que vous avez destinée pour le *Mat*.

(*b*) S'il avait préféré la case de la *Tour*, en jouant de même, aux coups qui se suivent, vous lui auriez donné *Mat* également au troisieme coup.

6.

N. Le R. à la case du C.
B. Le F. de la D. *échec.*

7.

N. Le R. à la case de la T.
B. Le F. du R. *échec & mat.*

Mat du Fou & du Cavalier.

SITUATION VI.

			F. *B.*				
					R. *B.*	C. *B.*	R. *N.*

Ce *Mat* ne peut se faire qu'à la case angulaire de la couleur du *Fou* qui reste sur jeu, mais réduit à la case de la *Tour* & du *Cavalier*, il vous est libre de donner *Mat* de la *piece* que vous jugerez à propos, comme vous en verrez la preuve.

1.

N. Le R. à la 4.me case de la T. du R. adverse ☞ (*a*).

B. Le F. à la 4.me case du F. du R. (*b*).

2.

N. Le R. à la 4.me case de sa T.

B. Le F. à la 3.me case du C. du R..

3.

N. Le R. à la 3me case de sa T.

B. Le C. à la 3.me case du R. adverse.

4.

N. Le R. à la 4.me case de la T. (*c*).

B. Le C. à la 2.me case du C. du R. adverse.

(*a*) S'il s'était approché, d'une case, de celle destinée pour le *Mat*, au lieu de s'en éloigner, il aurait été *Mat* plutôt, soit avec le *Cavalier* soit avec le *Fou*. (*Voyez le Renvoi*)

(*b*) C'est ce qu'on appelle l'*après-coup*, puisque, sans faire semblant de rien, vous lui destinez une case.

(*c*) S'il avait joué son *Roi* à la deuxieme case de sa *Tour*, vous deviez jouer le vôtre à la quatrieme case de son *Cavalier*.

5.

N. Le R. à la 3.me case de la T.
B. Le R. à la 3.me case du F. du R. adverse.

6.

N. Le R. à la 2.me case de la T.
B. Le F. à la 4.me case du F. du R.

7.

N. Le R. à la case du C.
B. Le R. à la 3.me case du C. du R. adverse.

8.

N. Le R. à la case du F.
B. Le F. à la 3.me case de la D. adverse. *échec.*

9.

N. Le R. à la case du C.
B. Le C. à la 4.me case du F. du R. adverse.

10.

N. Le R. à la case de la T.
B. Le F. à la 2.me case du R. adverse ☞ (*d*).

11.

N. Le R. à la case du C.
B. Le C. à la 3.me case de la T. *échec.*

(*d*) Si vous voulez donner *Mat* avec le *Cavalier* au lieu de le donner avec le *Fou*, examiner les coups 10, 11, 12 & 13, *pour faire Mat du Cavalier*, sans avoir besoin de recommencer à jouer du premier coup.

12.

N. Le R. à la caſe de la T.
B. Le F. à la 3me caſe du F. du R. adverſe. *échec & mat* (*e*).

Pour faire *Mat du* Cavalier.

10.

B. Le F. à la caſe du F. du R. adverſe.

11.

N. Le R. à la caſe du C.
B. Le F. à la 3me caſe de la T. du R. adverſe.

12.

N. Le R. à la caſe de la T,
B. Le F. donne échec,

13.

N. Le R. à la caſe du C.
B. Le C. donne *échec & mat.*

(*e*) Il ſerait impoſſible d'épuiſer toutes les ſituations qui ſont les ſuites de combinaiſons infinies ; mais cet exercice vous mettra en état de connaitre la force de chaque *piece* & les moyens qu'elles prêtent, pour réduire le *Roi* adverſe à la caſe où il doit être *Mat*. Ce *Mat* très difficile en lui-même exige une grande circonſpection dans les manœuvres qui donnent une multitude d'occaſions pour le *Pat*.

Renvoi au premier coup du Mat, *du* Fou & *du* Cavalier.

1.

N. Le R. à la 3me case de sa T.

B. Le C. à la 3me case du R. adverse.

2.

N. Le R. à la 4me case de la T.

B. Le F. à la 2me case du R. adverse (*a*).

3.

N. Le R. à la 3me case de sa T.

B. Le F. à la 4me case du C. du R. adverse. *échec*.

4.

N. Le R. à la 2me case de la T. (*b*).

B. Le R. à la 3me case du F. du R. adverse.

5.

N. Le R. à la case du C.

B. Le R. à la 3me case du C. du R. adverse.

(*a*) Il ne suffit pas de couper le passage au *Roi* adverse, il faut en même tems avoir soin de ne pas gêner aucune de vos *pieces*, le coup suivant; ce qui serait arrivé, si vous aviez placé votre *Fou* à la troisieme case du *Cavalier* du *Roi*.

(*b*) S'il avait joué son *Roi* à la quatrieme case de sa *Tour*, il était *Mat* par votre *Cavalier*.

6.

N. Le R. à la caſe de la T.

Pour faire Mat *du* Fou.

B. Le F. à la 3me. caſe de la T.

7.

N. Le R. à la caſe du C.
B. Le C. à la 4me. caſe de ſa D.

8.

N. Le R. à la caſe de ſa T.
B. Le C. à la 4me. caſe du F. du R. adverſe.

9.

N. Le R. à la caſe du C.
B. Le C. à la 2me. caſe du R. adverſe. *échec.*

10.

N. Le R. à la caſe de ſa T.
B. Le F. donne *échec & mat.*

Pour faire Mat *du* Cavalier.

6.

B. Le C. à la 4me. caſe du F. de la D. adverſe.
Le C. à la 2me. caſe de la D. adverſe.
Le F. à la 3me. caſe de la T. adverſe.
Le F. à la caſe du F. du R. adverſe.
Le F. donne *échec.*
Le C. *échec & mat.*

*

Mat de la Tour & d'un Fou contre le Roi & une Tour.

SITUATION VII.

					R. *N.*		
						T. *B.*	
				R. *B.*			
				F. *B.*			
			T. *N.*				

Dans cette ſituation, le *Mat* eſt forcé, ſi c'eſt au *Blanc* à jouer.

I.

B. La T. à la 2me caſe de la T. du R. adverſe.

N. La T. à la caſe du C. du R. adverſe.

2.

B. La T. à la 2me case du F. de la D. adverse.

N. La T. à la 3me case du C. du R. ☞ *échec.*

3.

B. Le F. à la 3me case du F. du R. adverse.

N. Le R. à la case de son C.

4.

B. La T. à la case du F. de la D. adverse. *échec.*

N. Le R. à la 2me case de sa T.

5.

B. La T. à la case de la T. du R. adverse. *échec & mat.*

Renvoi au deuxieme coup du Noir.]

2.

N. Le R. à la case du C.

3.

B. La T. à la case du F. de la D. adverse. *échec.*

N. Le R. à la 2me case de sa T.

4.

B. La T. à la case de la T. du R. adverse. *échec.*

N. Le R. à la 3me case du C.

5.

B. La T. à la case du C. du R. adverse. *échec* & force la *Tour*.

Le même Mat.

SITUATION VIII.

				R. *N.*			
						T. *B.*	
				R. *B.*			
					T. *N.*	F. *B.*	

1.

B. Le F. à la 3me case de la D. adverse.
N. La T. à la 3me case du R. adverse. *échec.*

2.

B. Le F. à la 4.me case du R. adverse.
N. La T. à la 3.me case du F. du R. adverse.

3.

B. La T. à la 2.me case du R. adverse. *échec.*
N. Le R. à la case de son F. (*a*).

4.

B. La T. à la 2.me case du F. de la D. adverse.
N. Le R. à la case du C.

5.

B. La T. à la 2.me case du C. du R. adverse. *échec.*
N. Le R. à la case de son F.

6.

B. La T. à la 4.me case du C. de son R.
N. Le R. à sa case (*b*).

(*a*) S'il avait préféré la case de sa *Dame*, en plaçant votre *Tour* à la deuxieme case du *Cavalier* de sa *Dame*, vous le faisiez *Mat* forcément.

(*b*) Il joue son *Roi* pour ne pas s'exposer à recevoir un *échec* de votre *Fou*; effectivement, s'il avait joué autrement, il était *Mat* au second coup, en cas que vous placiez votre *Tour* à sa quatrieme case.

7.

B. Le F. à la 4me case du F. de son R.

N. Le R. à la case du F.

8.

B. Le F. à la 3me case de la D. adverse. *échec.*

N. Le R. à sa case.

9.

B. La T. à la case du C. *échec.*

N. La T. a la case du F.

10.

B. La T. prend la T. *échec & mat.*

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

SECTION II.

De la maniere de former un bon plan d'attaque.

On ne saurait donner des regles bien précises touchant la meilleure maniere de former un plan d'attaque (9). La faculté de le concevoir, le moment & les moyens de l'exécuter doivent toujours dépendre entiérement de la disposition réciproque des jeux & des joueurs; & c'est cette double attention qui doit guider dans l'attaque & dans la défense. Par conséquent on se bornera à quelques observations générales.

Si, dans l'exécution d'un plan d'attaque la défense de votre adversaire vous suggere des difficultés qui la rendent périlleuse, ou trop incertaine, hâtez-vous, en changeant de plan, de donner une autre destination à vos *pieces* & ne vous exposez jamais à être surpris sans défense.

---

(9) Il est impossible pareillement de donner des regles fixes pour former un plan d'attaque militaire, parceque les préceptes qu'on pourait donner dans ce cas, doivent, pour être bons, être subordonnés aux moyens que vous & votre adversaire avez entre les mains; vous ne pouvez par conséquent pas non plus décider du moment & de la maniere de faire votre attaque, que d'après les dispositions qu'aura prises votre adversaire & que vous aurez prises vous même.

Attachez-vous, autant que possible, à jouer des coups qui aient à la fois deux objets. Il sera rare que votre adversaire puisse ou veuille parer tous les deux; il s'ensuivra conséquemment un avantage manifeste pour le succès de votre partie.

C'est par une semblable combinaison que vous ferez souvent bien de retarder la prise d'un avantage, qui ne saurait vous échapper, & d'en poursuivre un autre plus incertain & cependant nécessaire pour la réussite de votre principale attaque (10).

On ne doit jamais *roquer* sans un avantage ou une nécessité évidente, parceque c'est un tems perdu qui peut occasionner la perte de la partie (11), & qu'en outre c'est montrer à l'adversaire de quel côté il doit diriger ses forces.

---

(10) Combien de fois l'ennemi n'a-t-il dû son salut qu'à l'avidité des soldats adversaires plus empressés de s'emparer de quelques dépouilles qui ne pouvaient leur échapper, que de le poursuivre à toute outrance & par conséquent de multiplier l'avantage qu'ils pouvaient avoir sur lui.

(11) Au jeu d'*échecs* l'action de *roquer* est un moyen de plus qu'on se procure pour gagner la partie ou se donner un secours que les circonstances rendent indispensable; on peut comparer cette manœuvre du jeu des *échecs* à celle d'une réserve à la guerre, qu'un bon général employe à propos soit pour accélérer sa victoire & la défaite de son ennemi, soit pour porter des secours à la partie de son armée qui en a besoin; à la guerre, comme aux *échecs*, faire cette manœuvre mal-à-propos, est non seulement un tems perdu (& l'on sent combien il est précieux à

L'avantage existe par exemple, lorsque vous pouvez commencer avec succès une attaque avec votre *Tour*; & la nécessité existe, si votre *Roi* se trouve en quelque danger soit par l'attaque de votre adversaire soit par les suites de la vôtre; ou lorsque sa position porte quelque préjudice à cette derniere.

Dans les trois cas, la disposition de son jeu & sa maniere de jouer doivent vous décider pour la partie que vous avez à prendre.

Si vous lui trouvez une certaine supériorité dans l'une ou dans l'autre, prenez si bien vos mesures qu'il ne puisse *roquer* du côté opposé; si au contraire cette supériorité se trouve en votre faveur, empêchez le de *roquer* du même côté que vous.

Par la même raison, si votre adversaire a *roqué* le premier, vous *roquerez* du même côté, si vous lui êtes inférieur soit par la disposition de son jeu, soit par sa maniere de jouer, & du côté opposé si vous êtes supérieur par l'une ou par l'autre. (12) Dans le premier cas, vous mettrez

la guerre) mais elle peut encore entraîner à des conséquences très dangereuses; tout au moins elle sert infailliblement à montrer évidemment à votre ennemi le point sur lequel vous voulez diriger vos forces; ce qui lui donne le tems de parer & quelquefois de tourner contre vous-même la manœuvre que vous méditez sur lui.

(12) C'est le cas où se trouvent deux généraux d'une capacité différente; le plus habile, sûr de pouvoir soutenir les efforts de

votre *Roi* à l'abri des attaques des *pions* de vôtre adverſaire, & dans le deuxieme, vous ſerez en état de vous ſervir des vôtres pour attaquer ſon *Roi*.

Vous ne devez jamais vous décider pour un coup, ſans vous rendre compte préalablement du deſſein de votre adverſaire, que la manœuvre peut découvrir; & vous vous procurez ainſi la certitude s'il vous reſte aſſez de tems pour ſuivre votre attaque oú s'il eſt néceſſaire de pourvoir d'abord à votre propre défenſe (13).

Avant de donner un *échec*, il eſt auſſi prudent qu'utile de calculer d'avance combien vous pouvez en donner de ſuite, & quels avantages il en

---

ſon adverſaire, ſe garde bien d'employer ſa réſerve à porter ſur ce point des ſecours ſurabondans; les reſſources de ſon génie lui démontrent la poſſibilité de ſoutenir la poſition, que l'ennemi menace, ſans y employer d'autres troupes. Il ſe ſert de celles qu'il a en réſerve pour former une attaque ſur ſon ennemi & cette attaque eſt d'autant plus avantageuſe pour lui qu'il trouve l'ennemi affaibli dans la partie qu'il attaque, par les forces qu'il a été obligé de porter ſur d'autres points pour favoriſer ſa propre attaque.

(13) Le Jeu d'*échecs* a ſur l'art de la guerre cet avantage; c'eſt qu'au moins dans le premier, vous avez le tems de la reflexion, & que rien ne peut vous diſculper de ne l'avoir pas faite; au lieu qu'à la guerre le général n'a ſouvent qu'un moment, qu'un inſtant pour ſe décider; ce qui eſt tout autrement difficile & n'appartient qu'aux génies ſupérieurs. Cependant il eſt certain que les réflexions citées ici pour le jeu des *échecs* doivent également être priſes en conſidération à la guerre; & il faut que le général (quelque difficile que cela ſoit) ait prévu les ſuites & les conſéquences de ſon attaque, ou de la défenſive que les circonſtances l'ont forcé d'adopter.

résultera pour vous soit par l'effet des prises soit par celui de la position, s'il n'y a point de *Mat*.

Pour obtenir le premier avantage, il est nécessaire que vous donniez des *échecs* doubles, c'est-à-dire que vous attaquiez une de ses *pieces* en même tems que vous donnez *échec* au *Roi*; & s'il est possible, tâchez de lui en donner un autre, en prenant cette *piece*.

Le second avantage résulte de la nécessité où vous pouviez le mettre de retirer ses *pieces* pour sa défense ou de déranger d'une autre maniere la disposition de ses *pions* & *pieces* pour le rétablissement desquels il perdra du tems; sans cette prévoyance il est probable qu'après lui avoir donné plusieurs *échecs* & venant naturellement à cesser, il vous en donne lui-même sur le coup, & ne vous quitte qu'après avoir obtenu un avantage décisif pour le gain ou la remise de la partie; ce qui lui sera d'autant plus aisé que vous aurez vraisemblablement, dans la continuation de vos *échecs*, éloigné vos *pieces* de maniere qu'elles seront inutiles pour votre défense.

Il faut pénétrer l'intention de votre adversaire, & prévoir quel est le but du coup qu'il vient de jouer; autrement vous ne serez plus à tems pour pouvoir le parer (14).

---

(14) Il en est de même à la guerre; votre ennemi dans une action fait-il un mouvement quelconque? il vous en faut déviner le but. Cela est absolument indispensable, si vous voulez être en état de vous opposer avec succès à ses entreprises.

Quand un projet d'attaque ne peut avoir lieu, parcequ'il a été prévu, il ne faut pas négliger d'employer la piece, destinée à l'exécution de ce projet, à une autre tentative, ou bien à se mettre en défense (15).

Observez que, quand votre adversaire avance avec ses *pions* contre votre *Roi*, vous devez vous garder de pousser aucun des deux vôtres du *Cavalier* ou de la *Tour*, à moins qu'il ne soit attaqué par le *pion* de l'adversaire. Dans ce cas, ce *pion* couvrira votre *Roi*, masquera la direction de ses *pieces*, & vous donnera le tems nécessaire pour vous défendre de son attaque & pour suivre celle que vous aurez formée contre lui.

Il faut le moins qu'il est possible, laisser des *pieces* en l'air (16), c'est-à-dire, sans être soute-

---

(15) On ne peut assez admirer quelle ressemblance a l'art de la guerre avec le jeu des *échecs*; s'obstiner inutilement à une attaque, qui ne peut qu'être infructueuse, c'est réellement perdre des forces & des moyens qu'on peut sagement employer à une autre attaque ou à une défense vigoureuse sur un autre point; & un bon général ne s'obstine qu'autant qu'il a prévu un succès immanquable, suivant toutes les probabilités humaines, des efforts puissans & multipliés qu'il employe sur tel & tel point.

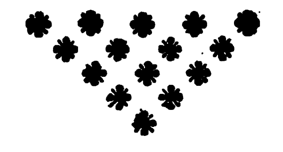
(16) Laisser au jeu des *échecs* des pieces en l'air, c'est à la guerre exposer des troupes à être battues par un corps supérieur, par la négligence de les faire soutenir par d'autres troupes, qu'on aurait dû tenir prêtes pour cet objet; car si le danger pour ces troupes ainsi exposées n'est imminent, pour l'instant, il peut le devenir d'un moment à l'autre; il est donc, à la guerre, comme au jeu des *échecs*, de la prudence de ne le point faire.

nues, parceque, si elles ne sont pas en prise sur le coup, elles peuvent tomber dans cet inconvénient par l'événement, & par une suite de coups que vous n'avez pu prévoir.

Il faut aussi opposer vos *pieces* à celles de l'adversaire, à moins que vous n'attaquiez & ne craigniez conséquemment l'attaque qu'il peut former contre vous (17).

---

(17) Il en est des regles générales, qu'on vient de donner, pour le jeu d'*échecs*, comme à la guerre, des dispositions & des principes généraux, d'après lesquels on doit toujours agir en débutant; mais souvent des circonstances & des événements inattendus, soit favorables, soit défavorables, vous mettent dans la nécessité sous peine d'être battu, de faire des changements dans vos dispositions, quelquefois même d'agir contre les regles générales de la guerre, pour profiter d'une faute qu'a faite votre adversaire, ou pour parer à un événement malheureux survenu inopinément: c'est de la même maniere qu'au jeu d'*échecs*, les principes généraux, qu'on vient de tracer, doivent toujours à chaque coup être rappellés, pris en considération & mis en exécution; excepté le cas où les fautes de votre adversaire, où les vôtres même, vous forceraient à y apporter des changements.



PREMIERE SITUATION. (*)

T. N			D. N.		T. N.	R. N.	
P. N.			C. N.	C. N.		P. N.	P. N.
		P. N.		F. N.			
	P. N.		P. N.	P. B.	P. N.		
			P. B.		F. B.		
	F. B.	P. B.			C. B.	P. B.	
P. B.	P. B.			D. B.			P. B.
		R. B.	T. B.				T. B.

PREMIERE PARTIE D'ATTAQUE,

I.

N. Le C. de la D. à sa 3.me case (*a*).

B. Le C. à la 4.me case du C. du R. adverse (*b*).

(*) Cette situation présente un avantage pour le *Blanc* dans la position de son *pion* du *Roi*, qui ne peut être déplacé par un autre *pion*, ni empêché d'aller à *Dame*; par conséquent le *Noir* doit former un plan d'attaque capable de détruire cet avantage, & n'a d'autre moyen que d'attaquer avec vigueur le *Roi* adverse & de rompre en même tems la ligne des *pions* qui lui sont opposés. Le *Blanc* pour conserver son avantage doit occuper les *pieces* du *Noir* en poussant, autant qu'il lui est possible, ses *pions* de la droite contre le *Roi* adverse.

N O T E S.

(*a*) Il joue là ce *Cavalier*, pour ne pas courir les risques de perdre une *piece*, le coup suivant, si vous jouiez votre *Cavalier* à la quatrieme case du *Cavalier* du *Roi* adverse; ce qu'il pourrait empêcher aussi, en avançant un pas son *pion* de la *Tour* du *Roi*; mais ce qu'il ne fait pas, parcequ'il veut conserver l'avantage de vous tenir dans l'incertitude de la destination de ce dernier *pion*, qu'il peut faire avancer un ou deux pas. On verra dans la *Variante* de cette partie si c'était là le cas. Toutefois quand l'adversaire peut avancer avec ses *pions* sur votre *Roi*, vous devez le voir venir d'une façon qu'il ne puisse pas échanger ses *pions* avec les vôtres.

(*b*) Ce n'est pas tant pour attaquer sa *piece* que pour vous faciliter l'entrée dans son jeu.

2.

N. La D. à sa 2.me case (*c*).
B. La D. à la 4.me case de la T. du R. adverse.

3.

N. Le P. de la T. du R. 1 pas.
B. Le P. de la T. du R. 2 pas (*d*).

4.

N. Le P. prend le C. (*e*).
B. Le P. prend le P.

5.

N. La D. à la case du R. (*f*).
B. La D. à la 2.me case de la T. du R. adverse. *échec*.

6.

N. Le R. à la 2.me case de son F.
B. La T. du R. à la 3.me case de la T. du R. adverse (*g*).

(*c*) Il joue là sa *Dame*, parce que c'eſt là ordinairement la meilleure caſe pour la *Dame*.

(*d*) Ce coup parait mal joué, puiſque vous laiſſez expoſée une *piece*; mais il ſera démontré bon par la ſuite, puiſque le ſacrifice de cette *piece* vous procure l'avantage d'une attaque vigoureuſe en ouvrant le paſſage de votre *Dame* & de votre *Tour* ſur ſon *Roi*.

(*e*) Il n'aurait pas tant riſqué, s'il n'avait pas pris votre *piece* en attaquant votre *Dame* avec ſon *Fou*.

(*f*) Il joue ainſi pour vous propoſer *Dame* pour *Dame* & vous empêcher en même tems d'avancer votre *pion* du *Cavalier*, ſans quoi il était *Mat*, le coup ſuivant, ou il devrait ſacrifier ſon *Cavalier*.

(*g*) Vous jouez cette *Tour* pour donner à votre adverſaire au deuxieme coup *échec & Mat* à la troiſieme caſe du *Fou*.

7.

N. Le C. de la D. à la 2.me case de la D. (*h*),
B. Le P. du C. du R. 1 pas. *échec*.

8.

N. Le C. prend le P.
B. La D. prend le C. *échec*.

9.

N. Le R. à la case de son C.
B. La D. prend le F. *échec*,

10.

N. La D. prend la D.
B. La T. prend la D. (*i*).

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

(*h*) Il joue ce *Cavalier* pour empêcher le *Mat*. S'il avait joué sa *Dame* à sa deuxieme case, vous deviez lui donner *échec* de la *Tour*, prendre ensuite son *pion* avec la *Dame* & vous auriez eu également beau jeu.

(*i*) Ayant une *piece* de plus avec une situation plus avantageuse, vous devez gagner forcément.

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

VARIANTE

de la Situation précédente.

1.

N. Le P. de la T. du R. 1 pas (*a*).
B. Le P. de la T. du R. 2 pas.

2.

N. Le P. de la T. de la D. 2 pas (*b*).
B. La D. à sa 3me case (*c*).

3.

N. La D. à la 3me case de son C. (*d*).
B. La D. à sa 2me case.

4.

N. Le P. du F. de la D. 1 pas (*e*).
B. Le F. de la D. prend le P. de la T. du R.

5.

N. Le P. prend le F. (*f*).
B. La D. prend le P.

NOTES.

(*a*) Il joue ce *pion* pour empêcher votre *Cavalier* d'entrer dans son jeu.

(*b*) Quand les deux joueurs ont *roqué* chacun d'un côté différent, c'est ordinairement à celui qui attaque à chercher avec ses *pions* à découvrir le *Roi* adverse. Il est très essentiel qu'en avançant ses *pions* il reste toujours le maitre de prendre les *pions* de l'adversaire, où de forcer celui-ci de prendre les siens; & par la même raison l'adversaire doit s'opposer par une autre attaque, aux *pions* qui s'avancent sur son *Roi* & le voir venir.

(*c*) Vous empêchez ainsi son *pion* du *Fou* de la *Dame* de s'avancer, sans laisser un autre *pion* en prise.

(*d*) Il aurait mieux joué en avançant son *pion* du *Fou* de la *Dame*, parce que si au premier coup vous ne faisiez pas *pion* pour *pion*, il aurait pu enfermer votre *Dame*, en le laissant avancer encore un pas.

(*e*) Si, au lieu d'avancer ce *pion*, il avait avancé le *pion* du *Cavalier* de la *Dame*, vous n'aviez d'autre coup à jouer que le coup suivant, pour ne pas perdre de tems.

(*f*) Si au lieu de prendre votre *Fou*, il avait joué le sien à la deuxieme case de son *Fou* du *Roi*, vous deviez prendre son *pion* avec votre *Fou*, qu'il n'aurait pu prendre qu'avec son *Roi*, vous lui auriez donné *échec* de votre *Dame*, qu'il n'aurait pu couvrir qu'avec son *Cavalier*; ainsi en avançant un pas votre *pion* de la *Tour* du *Roi*, vous auriez regagné votre *piece*.

6.

N. Le F. de la D. à la 2me case du F. du R. (g).

B. La D. à la 4me case du C. du R. adverse. *èchec.*

7.

N. Le C. à sa 3me case (*h*).

B. Le P. de la T. du R. 1 pas (*i*).

8.

N. Le P. du F. de la D. 1 pas.

B. Le P. de la T. du R. prend le C.

9.

N. La D. prend le P.

B. La D. prend la D.

10.

N. Le F. prend la D.

B. Le F. du R. à la 2me case du F. de la D. (*k*)

* * * *
* * *
* *
*

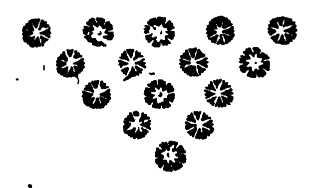
NOTES.

(g) Il vous propose de faire *Dame* pour *Dame*, parce qu'en affaiblissant votre attaque, cet échange lui procure l'avantage de se servir avec plus de succès d'une *piece* qu'il a plus que vous.

(h) Il aurait mal joué en se couvrant de la *Dame*, parce que vous auriez pris son *Cavalier* avec votre *Dame* & attaqué en même tems son autre *Cavalier*, pendant qu'il n'aurait pu prendre votre *pion* du *Cavalier*, sans que vous lui donniez *échec* à la *Dame* & au *Roi* avec votre *Tour*.

(i) Si, le coup précédent, il avait couvert son *Roi* avec le *Fou*, vous deviez également jouer ainsi, parcequ'il aurait eu deux *pieces* en prise.

(k) Le *Blanc* a l'avantage d'un *pion* & une meilleure situation.



3.

N. Le P. de la T. du R. prend le P.
B. Le P. prend le P.

4.

N. Le F. prend le P. *échec.*
B. Le C. prend le F.

5.

N. La D. prend le C. *échec.*
B. Le R. à la case du C. de la D. (*e*).

6.

N. La T. du R. à la case de la D.
B. La T. du R. à la 4.me case de la T. du R. adverse (*f*).

7.

N. La D. à la 3.me case du F. du R.
B. La T. de la D. à la case de la T. du R.

8.

N. Le R. à la case de son F.
B. Le P. du R. prend le P. (*g*)

9.

N. Le C. à la 2.me case de son R. (*h*).
B. La T. à la case de la T. du R. adverse, *échec.*

(*e*) Vous auriez mal joué de couvrir l'*échec* du *Cavalier*, parce qu'en avançant son *pion* de la *Dame*, vous auriez perdu une *piece*.

(*f*) Vous jouez là votre *Tour*, parcequ'en attaquant sa *Dame*, vous gagnez un tems que vous employez à mettre la deuxieme *Tour* à la case de la premiere.

(*g*) Vous auriez mal fait de donner un *échec* au *Roi* de votre *Tour*, parceque vous auriez perdu l'attaque, au lieu de gagner le *pion* que vous avez perdu.

(*h*) Il attaque deux de vos *pions* & se menage une défense contre l'*échec* que vous pouvez lui donner. Si au contraire il avait pris votre *pion* avec sa *Tour*, cela vous procurait l'occasion de donner de votre *Tour échec*, & de lui prendre ensuite sa *Tour*.

7.

N. Le C. de la D. à la 2me case de la D. (*b*),
B. Le P. du C. du R. 1 pas. *échec.*

8.

N. Le C. prend le P.
B. La D. prend le C. *échec.*

9.

N. Le R. à la case de son C.
B. La D. prend le F. *échec.*

10.

N. La D. prend la D.
B. La T. prend la D. (*i*).

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

(*h*) Il joue ce *Cavalier* pour empêcher le *Mat*. S'il avait joué sa *Dame* à sa deuxieme case, vous deviez lui donner *échec* de la *Tour*, prendre ensuite son *pion* avec la *Dame* & vous auriez eu également beau jeu.

(*i*) Ayant une *piece* de plus avec une situation plus avantageuse, vous devez gagner forcément.

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

TROISIEME SITUATION.

		R. N.	T. N.				T. N.
P. N.	P. N.			F. N.	P. N.	P. N.	P. N.
	D. N.	C. N.		P. N.			
		P. N.	P. N.	P. B.			
					P. B.		
		P. B.	P. B.		D. B.		P. B.
P. B.	P. B.					P. B.	
T. B.	C. B.	F. B.			T. B.		R. B.

TROISIEME PARTIE D'ATTAQUE.

1.

N. Le P. de la T. du R. 2 pas (*a*).
B. Le C. de la D. à la 3me case de la T.

2.

N. Le P. du F. du R. 1 pas.
B. La D. à la 2me case de son R. (*b*).

NOTES.

(*a*) Dans cette ſituation l'intérêt de chacun eſt de former l'attaque de ſes *pions*, de les échanger autant qu'il eſt poſſible avec ceux qui couvrent le *Roi* adverſe. Ceux qui ſeront en état de connaitre l'avantage de la poſition, trouveront ſans peine le déſavantage du jeu du *Blanc* dans cette partie.

(*b*) Si vous aviez pris ſon *pion* du *Fou* du *Roi*, il aurait, en prenant avec ſon *pion* du *Cavalier*, ouvert une ligne directe ſur votre *Roi*, par laquelle il aurait pu former une attaque très vive de ſes deux *Tours* Cet avantage vous revient en quelque partie, s'il vous prend le premier.

3.

N. Le P. du F. du R. prend le P. du R.
B. Le P. du F. du R. prend le P.

4.

N. Le P. du C. du R. 2 pas.
B. Le C. de la D. à la 2.me case du F. (*c*).

5.

N. Le P. du C. du R. 1 pas.
B. Le P. du C. de la D. 1 pas.

6.

N. La T. de la D. à la case du C. du R. (*d*).
B. Le F. de la D. à la 4.me case du F. du R.

7.

N. La D. à sa case.
B. Le C. de la D. à la 3.me case du R.

8.

N. La D. à la case du R. (*e*).
B. Le F. de la D. à la 2.me case de la T. du R. (*f*).

9.

N. La D. à la 3.me case du C. du R. (*g*).
B. La T. de la D. à la case de la D.

(*c*) Vous auriez également bien joué en plaçant la *Dame* à la case de son *Roi*, pour vous mettre à même de pousser votre *pion* de la *Tour*, un pas, s'il avait avancé encore celui de son *Cavalier*.

(*d*) En pareille circonstance, il ne faut pas trop se presser pour prendre les *pions* qui couvrent le *Roi* adverse, & probablement disposer ses *pieces*, de sorte qu'on puisse soutenir l'attaque avec vigueur.

(*e*) S'il avait poussé son *pion* de la *Dame*, dans le dessein d'entrer dans votre jeu avec son *Cavalier*, il aurait laissé son *pion* du *Roi*, *isolé*.

(*f*) Vous retirez ce *Fou* pour donner jour à votre *Tour*.

(*g*) Il aurait mal joué en avançant son *pion* du *Cavalier* du *Roi*; vous auriez retiré votre *Fou* à la case du *Cavalier*, & votre *Roi* se trouvait couvert par les propres *pions* de l'adversaire.

10.

N. Le P. de la D. 1 pas (*b*).
B. Le P. du F. de la D. prend le P.

11.

N. Le C. de la D. prend le P.
B. La D. à sa 2.me case.

12.

N. Le F. du R. à la 4.me case du C.
B. La T. de la D. à la case du R.

13.

N. Le C. de la D. à la 4.me case du F. du R.
B. Le F. de la D. à la 4.me case du F. du R.

14.

N. Le F. prend le F.
B. La T. prend le F.

15.

N. Le P. du C. du R. prend le P.
B. Le P. du C. du R. 2 pas ☞ (*i*).

16.

N. Le C. prend le C.
B. La T. prend le C.

17.

N. Le P. de la T. prend le P.
B. La T. de la D. à la 3.me case du C. du R.

(*h*) Les préparatifs d'attaque se trouvant suffire pour exécuter son plan, toute considération ultérieure doit cesser, lorsqu'il s'agit de seconder la premiere, & voila pourquoi il fait ce qu'au septieme coup il n'osait faire.

(*i*) Si vous aviez pris son *pion*, il vous aurait pris votre *Cavalier* pour rien; mais vous pouvez prendre son *Cavalier* avec le vôtre. (*Voyez le Renvoi*).

18.

N. La D. à la 4.me case de la T. du R.

B. La D. à la 3.me case du R. (*k*).

19.

N. Le P. du C. de la D. 1 pas.

B. Le P. de la D. 1 pas.

20.

N. La T. de la D. à la 4.me case du C. du R.

B. La T. de la D. à la 4.me case du R.

21.

N. La T. du R. à la case de son F.

B. Le P. de la D. prend le P. du F.

22.

N. La T. donne *échec*.

B. La T. couvre *l'échec*. (*l*).

23.

N. Le P. du C. du R. 1 pas.

B. La T. prend la T.

24.

N. Le P. du C. du R. 1 pas. *échec*.

B. Le R. à la 2.me case de la T.

25.

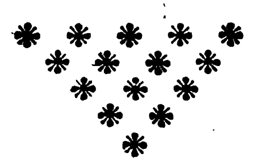
N. Le P. prend la T. fait un C. & force la D. (*m*).

* * *

(*k*) Si vous l'aviez placé à la deuxieme case du *Roi*, il parait que vous auriez forcé son *pion*; mais il aurait d'abord joué sa *Tour* à la quatrieme case du *Cavalier*, & si vous aviez pris son *pion* avec une de vos *Tours*, il aurait doublé la sienne & aurait forcé de cette maniere une des vôtres, puisque vous ne pouvez la retirer sans laisser la *Dame* en prise.

(*l*) Si vous aviez joué votre *Roi* à la deuxieme case de sa *Tour*, il aurait doublé ses deux *Tours* & vous auriez également perdu.

(*m*) Cette position prouve clairement que, quand on ne sort pas bien avec ses *pièces* en débutant, n'a plus de ressource à la fin du jeu, parceque dans tout le cours de cette partie, le *Blanc* a été toujours obligé de se défendre, sans qu'il eut ses *pieces* à sa disposition, pour opposer une attaque plus forte.



Renvoi au quinzieme coup du Blanc.

15.

B. Le C. prend le C. (*a*).

16.

N. Le P. prend le P. *échec.*

B. Le R. à la case du C.

17.

N. Le P. du R. prend le C.

B. La T. du R. à la 2me case du F. du R.

18.

N. Le P. de la T. du R. 1 pas.

B. La T. prend le P. du C.

19.

N. La D. à la 4me case de la T. du R.

B. La T. de la D. à la 2me case du R.

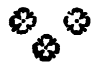
20.

N. Le P. de la T. du R. 1 pas (*b*).

B. La T. prend la T.

21.

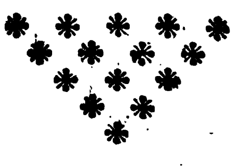
N. La T. prend la T. *échec* & gagnera.



NOTES.

(*a*) Ce coup parait mieux joué, puisque vous vous débarrassez d'une *piece*, qui vous rend la défense fort difficile, d'autant plus que vous regagnerez ensuite le *pion* que vous perdez sur le coup.

(*b*) Malgré tout ce que vous auriez pu jouer, il aurait avancé toujours ce *pion* soit au premier, soit au deuxieme coup.



SITUATION IV.

T. N.		F. N.		D. N.	T. N.	R. N.	
P. N.	P. N.	F. N.	C. N.			P. N.	P. N.
		P. N.		P. N.	C. N.		
			P. N.			F. B.	
		P. B.	P. B.			P. B.	
	D. B.	C. B.					
P. B.	P. B.			P. B.	C. B.		P. B.
		R. B.	T. B.		F. B.		T. B.

QUATRIEME PARTIE D'ATTAQUE.

1.

B. Le P. du R. 2 pas (*a*).
N. La D. à la 3.me case du C. du R.

2.

B. Le P. de la T. du R. 2 pas (*b*).
N. Le P. de la T. du R. 1 pas.

NOTES.

(*a*) La ſituation du jeu exigeant de vous une attaque avec les *pions*, dont toutefois vous ne pouvez vous promettre le ſuccès deſiré qu'en conſervant ceux du centre & en rompant le ſien; ce coup vous aſſure un moyen de plus pour parvenir à votre but.

(*b*) Vous ne devez pas prendre le *pion* de ſa *Dame*; il eſt de votre intérêt de l'engager à prendre le premier, comme il eſt du ſien de s'y refuſer, puiſqu'il laiſſerais ſon *pion* du *Roi iſolé*. Vous n'avancez pas le *pion* du *Fou* de la *Dame*, parcequ'en avançant celui de ſon *Cavalier*, il vous forcera de diviſer vos *pions* du centre, dont la conſervation doit être un de vos principaux objets. Cela lui donnerait encore la liberté d'ouvrir une ligne pour ſa *Tour*, du côté de votre *Roi*.

3.

B. Le F. de la D. prend le C. du R.

N. La T. prend le F. (*c*).

4.

B. La D. à la 2.me case du F.

N. Le P. du C. de la D. 1 pas.

5.

B. Le P. du F. de *la D.* prend *le P.* de la D. (*d*).

N. Le P. du R. prend le P.

6.

B. Le F. du R. à la 3.me case de la D. (*e*).

N. La D. à la 2.me case du F. du R. (*f*).

7.

B. La T. de la D. à la case du F. du R.

N. Le F. de la D. à la 2.me case du C. de la D.

8.

B. Le P. du R. 1 pas.

N. La T. du R. à la 3.me case du F. du R. adverse.

9.

B. Le C. de la 2.me case du F. à la case de la D.

N. La T. de la D. à la case du F. du R. (*g*).

(c) Il ne prend point avec le *Cavalier*, parcequ'il lui sert à cette case à soutenir son centre, tandis que sa *Tour* en attaquant une *piece*, lui fait gagner un tems.

(d) Sa manœuvre indiquant assez le dessein d'avancer le *pion* du *Fou* de sa *Dame* pour diviser vos *pions*, vous n'avez point de tems à perdre pour prendre vous-même son *pion*, & cela de préférence avec le *pion* du *Fou* pour en conserver deux au milieu. Cette considération, qui parait d'assez peu de conséquence, décide souvent du gain de la partie.

(e) Si vous aviez avancé votre *pion* du *Roi*, il aurait pris votre *Dame* & vous auriez perdu une *piece*.

(f) Il semble qu'il aurait quelque avantage à prendre votre *pion* du *Roi*; mais il n'en a point, lorsqu'il prévoit que vous prendriez à votre tour avec votre *Cavalier*, pour donner ensuite à sa *Dame* un *échec à la découverte*.

(g) S'il avait donné *échec* au *Roi* avec sa *Dame*, vous pouviez couvrir de la vôtre; & s'il avait pris ensuite votre *pion* de la *Dame*, vous lui auriez donné un *échec* avec votre *Fou*, & emporté sa *Dame* avec la vôtre, ou bien en abandonnant ce *pion* pour suivre la partie, comme vous le verrez ensuite.

10.

B. La D. à la 2me case de son R.

N. La D. à la 4me case du F. du R. adverse. *échec.*

11.

B. Le R. à la case du C.

N. La T. prend la T. (*b*).

12.

B. La T. prend la T.

N. La D. prend le P. de la D.

13.

B. Le P. du R. 1 pas.

N. Le C. de la D. à la 3me case du F. du R.

14.

B. Le P. du C. du R. 1 pas.

N. Le P. prend le P.

15.

B. Le P. prend le P.

N. Le C. à la 4me case du R. adverse.

16.

B. La T. prend la T. *échec.*

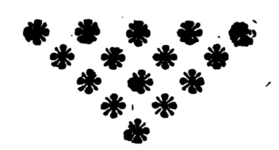
N. Le R. prend la T.

17.

B. La D. à la 3me case du F. du R. *échec & gognera.*

❋

(*b*) Au lieu de prendre votre *Tour*, il auroit mieux joué en poussant le *pion* du *Fou* de la *Dame*; & malgré cela vous conserveriez toujours l'avantage que vous avez par votre *pion* passé; comme vous le verrez à la fin de cette partie.



CINQUIEME SITUATION.

T. N					T. N.	R. N.	
P. N.		D. N.	C. N.	C. N.			P. N.
	P. N.			F. N.		P. N.	
		P. N.	P. N.	P. B.	P. N.	P. B.	
			P. B.		P. B.		
		C. B.	F. B.	F. B.			P. B.
P. B.	P. B.				D. B.		
T. B.				R. B.			T. B.

CINQUIEME PARTIE D'ATTAQUE.

1.

B. Le R. roque du côté de la D. (*a*).

N. Le P. du F. de la D. prend le P. de la D. (*b*).

2.

B. Le F. prend le P.

N. Le C. de la D. à la 4.me case du F. de sa D.

3.

B. Le P. de la T. du R. 1 pas (*c*).

N. Le C. prend le F. du R.

NOTES.

(*a*) Vous vous procurez ainsi plus de liberté & de moyens pour effectuer un plan d'attaque par votre aile droite. Vous auriez mal joué en prenant son *pion* du *Fou* de la *Dame*, parcequ'en reprenant avec celui de son *Cavalier*, il aurait réuni ses *pions* au centre & vos *pieces* en pouvaient être gênées.

(*b*) Il prend ce *pion* pour avoir une ligne ouverte du côté de votre *Roi*, où sa *Dame* est déja placée pour former une attaque.

(*c*) Vous ne prenez point son *Cavalier*, par la même raison que vous n'avez pas pris le *pion*, qu'il vient de remplacer. (*Voyez* NOTE *a*, *même page*.)

4.

B. La T. prend le C.

N. Le F. de la D. à la 2me case de sa D. (*d*).

5.

B. Le P. de sa T. du R. 1 pas.

N. Le P. du C. de la D. 1 pas.

6.

B. La T. de la D. à la 3me case de la T. du R.

N. Le P. du C. de la D. 1 pas (*e*).

7.

B. Le P. du R. 1 pas.

N. Le F. de la D. à la case du R. (*f*).

8.

B. Le P. de la T. du R. prend le P.

N. Le F. de la D. prend le P.

9.

B. La T. prend le P. de la T. du R.

N. Le F. prend la T.

10.

B. La T. prend le F.

N. Le R. prend la T.

11.

B. La D. à la 4me case de la T. du R. *échec*.

N. Le R. à la case du C.

12.

B. La D. *donne échec & mat*.

*

(*d*) Il joue ce *Fou* pour pouvoir ſoutenir le *pion* du *Cavalier* de la *Dame*, & en même tems celui du *Cavalier* du *Roi*, en cas qu'il fût attaqué.

(*e*) S'il avait pris votre *pion* de la *Tour*, il aurait également perdu, & il fait auſſi bien d'eſſayer de vous détourner de la pourſuite de vos plans, en attaquant votre *piece*.

(*f*) S'il avait pris le *pion* du *Roi*, cela n'aurait pas ſuffi pour rétablir ſon jeu; parceque dans une ſemblable ſituation, où l'ouverture eſt faite par pluſieurs *pions*, ſecondés par quelques *pieces* bien diſpoſées, la défenſe devient impoſſible.

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

Sixieme Situation.

T. N.			D. N.		T. N.	R. N.	
P. N.	P. N.			F. N.		P. N.	P. N.
		C. N.	P. N.	P. N.	C. N.		
		P. N.					
		P. B.		P B.	P. B.		
P. B.		C. B.	D. B.		C. B.		
	P. B.					P. B.	P. B.
T. B.		F. B.		R. B.			T. B.

SIXIEME PARTIE D'ATTAQUE.

I.

B. Le P. du C. du R. 1 pas (*a*).

N. Le C. de la D. à la 4.me case de la T. (*b*).

2.

B. Le F. de la D. à la 3.me case de la T. du R.

N. Le C. de la D. à la 3.me case du C. de la D. adverse.

NOTES.

(*a*) Si vous aviez joué votre *Fou* de la *Dame* à la troisieme case de votre *Roi*, il aurait joué son *Cavalier* du *Roi* à la quatrieme case de votre *Cavalier*, pour attaquer votre *Fou*; ce qui aurait donné de la liberté au sien.

(*b*) Il joue ce *Cavalier*, pour l'échanger le coup suivant contre votre *Fou*; en plaçant son *Cavalier* à la troisieme case du vôtre, il attaquerait votre *Tour*.

En général la direction des *Fous* étant ordinairement dangereuse, il est utile d'en conserver un de la même couleur que celui de l'adversaire, afin de le lui oppôser en cas de besoin.

3.

B. La T. de la D. à la case de la D.

N. Le C. du R. à la 4.me case du C. du R. adverse.

4.

B. Le F. de la D. à la case du C. du R. (*c*).

N. Le P. de la T. de la D. 1 pas (*d*).

5.

B. Le P. de la T. du R. 1 pas.

N. Le C. du R. à la 3.me case de son F.

6.

B. Le F. de la D. à la 3.me case du R.

N. Le C. du R. à la 4.me case de la T.

7.

B. Le C. de la D. à la 2.me case du R.

N. Le C. de la D. à la 4.me case de la T. (*e*).

8.

B. Le R. roque avec sa T. (*f*).

N. La D. à la 3.me case du C.

9.

B. Le P. du C. du R. 1 pas.

N. Le C. du R. à la 3.me case de son F.

10.

B. Le P. du C. de la D. 2 pas (*g*).

N. Le C. de la D. à la 3.me case de son F.

11.

B. Le C. du R. à la 4.me case du C. du R. adverse.

N. Le C. de la D. à la case de la D. (*h*).

12.

B. Le P. du R. 1 pas (*i*).

(*c*) Il ne peut résulter rien de fâcheux pour vous de tous ces coups ; quoiqu'il vous fasse retirer une *piece* dans votre jeu, son *Cavalier* pouvant être repoussé, quand bon vous semblera. En général il est bien rare qu'on puisse se promettre quelque succès d'une attaque formée avec une ou deux *pieces*.

(*d*) Il joue ce *pion* pour vous empêcher d'attaquer celui de sa *Dame* avec le *Cavalier* de la vôtre.

(*e*) Si au lieu de déplacer ce *Cavalier*, il avait joué sa *Dame* à la troisieme case de son *Cavalier*, vous deviez avancer sur le champ le *pion* du *Cavalier* de votre *Roi*.

(*f*) Vous *roquez* dans ce moment sans perdre de tems, toutes les *pieces* étant gênées. Il est de votre plus grand intérêt d'empêcher l'avancement de son *pion* de la *Dame*, & de ne pas presser celui des vôtres, contre son *Roi*, jusqu'à ce que vous puissiez le soutenir de votre *Roi* même.

(*g*) Si vous aviez soutenu ce *pion* au lieu de l'avancer, il aurait trouvé l'occasion de faire *Dame* pour *Dame* & de dégager ensuite ses autres *pieces*.

(*h*) S'il avait avancé son *pion* du *Roi*, vous deviez avancer celui de votre *Fou*, ce qui aurait mis obstacle à l'avancement de son *pion* de la *Dame*.

(*i*) Vous gagnez une *piece*, ou vous lui donnez *échec & mat*, le coup suivant.

* * *

SEPTIEME SITUATION.

T. N.				R. N.	F. N.		T. N.
P. N.	P. N.		D. N.			P. N.	
							C. N.
C. N.		P. N.		P. B.	P. N.		P. N.
			P. B.	P. N.			
		P. B.					P. B.
P. B.	P. B.			C. B.		P. B.	
T. B.	C. B.	F. B.	D. B.		T. B.	R. B.	

SEPTIEME PARTIE D'ATTAQUE.

1.

B. Le P. de la D. 1 pas (*a*).
N. Le P. du F. de la D. 1 pas (*b*).

2.

B. Le P. du C. de la D. 2 pas (*c*).
N. Le P. du F. de la D. prend le P. en passant.

NOTES.

(*a*) Votre *pion* de la *Dame* ſe trouve attaqué; cela gêne trop vos *pieces*, dont vous avez beſoin pour le ſoutenir. Alors ce que vous pouvez faire de mieux, c'eſt de l'avancer. Ce *pion* en trouve en même tems un autre, & en cas qu'un des deux ſe trouve attaqué, ils ſe ſoutiennent mutuellement l'un l'autre, en avançant (un des deux) un pas. Ce coup a encore pluſieurs autres raiſons.

(*b*) Il veut empêcher la communication du *pion* de votre *Fou* avec celui de votre *Dame*.

(*c*) Vous auriez mal joué au premier coup, en pouſſant votre *pion* de la *Dame*, ſi vous n'aviez pas prévu ce coup. On ne doit jamais avancer un *pion* du milieu, lorſque l'adverſaire peut empêcher la communication du *pion* des ailes; mais à-préſent c'était le jeu; car ſon *Cavalier*, qui n'a point de retraite, eſt obligé de prendre votre *pion* en paſſant; ce qui fait que vous pouvez joindre vos *pions*.

3.

B. Le P. de la T. de la D. prend le P.

N. Le P. du C. de la D. 1 pas.

4.

B. Le F. de la D. à la 3me case de son R. (*d*).

N. Le F. du R. à la 2me case de son R.

5.

B. Le C. du R. à la 4me case de son F. (*e*).

N. Le C. du R. à sa case.

6.

B. Le C. du R. à la 3me case du C. du R. adverse.

N. La T. du R. à sa 2me case.

7.

B. Le P. du R. 1 pas.

N. La D. à la 2me case de son C.

8.

B. Le P. de la D. 1 pas.

N. Le F. du R. à sa 3me case.

9.

B. La T. prend le P. du F. du R.

N. Le R. roque,

(*d*) Quoiqu'on ait parlé de la maniere de faire rejoindre les *pions*, il faut entendre par là l'arrangement des *pions* de façon à pouvoir les faire joindre; mais on ne doit pas le faire sans nécessité pressante. En effet si, au lieu de jouer à ce même coup votre *Fou*, vous poussiez votre *pion* du *Fou* de la *Dame*, un pas, vous n'auriez pas si bien joué.

(*e*) Ce n'est pas seulement pour prendre son *pion* de la *Tour* que vous jouez ce *Cavalier*, mais encore pour le porter, le coup suivant, à la troisieme case du *Cavalier* adverse; il tiendra les *pieces* de votre adversaire enfermées, jusqu'à ce que vous ayez bien disposé les vôtres, pour former un bon plan d'attaque.

10.

B. La T. du R. prend le C. de la D. (*f*).
N. Le P. prend la T.

11.

B. La T. prend le P.
N. Le P. de la T. de la D. 1 pas.

12.

B. La T. à la 4me case du F. de la D. adverse. *échec*.
N. Le R. à la case du C.

13.

B. La T. à la 2me case du F. de la D. adverse.
N. La D. à la 4me case de son C.

14.

B. Le C. de la D. à la 3me case de sa T.
N. La D. à la 4me case du F. de son R.

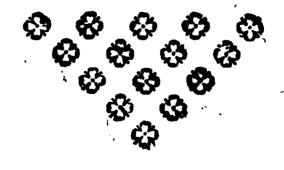
15.

B. Le C. de la D. à la 4me case de son F. (*g*).

(*f*) Après que vous avez bien diſpoſé vos *pie-ces* pour l'attaque, il arrive ſouvent que la diſpo-ſition du jeu de votre adverſaire vous parait inat-taquable. Il vous faut alors faire un ſacrifice pour bien continuer votre attaque, contre laquelle l'ad-verſaire n'eſt pas ſouvent prêt à ſe défendre.

(*g*) Voilà le coup, qui décide entiérement la partie à votre avantage; en effet s'il prend votre *Cavalier* avec ſa *Dame*, vous donnez *échec* au *Roi* avec votre *Fou* à la deuxieme caſe de ſa *Tour*, il ne peut jouer alors ſon *Roi* qu'à la caſe de la *Tour*; votre *Cavalier* donne le coup ſuivant *échec & mat*; ainſi de quelque maniere qu'il jouera, il perd toujours.

Cette ſituation prouve l'utilité des *pions* du centre, vu qu'ils ont enfermé les *pieces* du *Noir*, qui n'a pu empêcher le *mat*, ni faire quelque choſe de lui-même.



SECTION III.

De la maniere de mener ses pions *à* Dame.

La position du terrain est, comme on le sent bien, entiérement différente, à la fin de la partie, de celle du commencement de la partie; parce qu'à la fin d'une partie, c'est la position momentanée des *pieces* qui décide du gain ou de la perte, sans qu'on puisse se reprocher de n'avoir pas évité ce qu'on n'a pas prévu, ou qu'on ne pouvait prévoir. C'est donc à la fin de la partie qu'on peut connaitre l'habile joueur, parcequ'alors le moindre coup est décisif, n'étant plus alors autant subordonné au jeu de l'adversaire qu'au commencement de la partie; & c'est alors à celui qui connait mieux le terrain, c'est-à-dire l'avantage ou le désavantage de la place qu'occupent les *pieces* restantes de part & d'autre, que l'avantage doit demeurer.

Le succès d'une partie, où il n'y a plus ou gueres de *pieces* sur jeu, dépend ordinairement de la manoeuvre des *Rois*; parcequ'en tel cas, c'est la *piece* la plus propre à soutenir les *pions* qu'on voudra pousser à *Dame*.

Il est très essentiel de porter le *Roi* en avant de ses *pions*, afin de les avancer sous sa sauvegarde jusqu'à *Dame*; cela se pratique surtout quand il

n'y a plus ſur le jeu d'autres *pieces*, qui puiſſent le forcer de ſe retirer: car il y a un avantage déciſif pour celui dont le *Roi* arrive le premier en oppoſition, ſoit pour le gain, ſoit pour la remiſe de la partie: pour le gain, s'il peut forcer ſon adverſaire de ſortir de l'oppoſition & de lui céder le paſſage par lequel ſon *pion* doit arriver à *Dame*; pour la remiſe, s'il ſe maintient ſimplement dans cette oppoſition.

Mais ſi, outre les *pions*, il y a encore des *pieces* ſur jeu, il faut combiner ſi, en cas que l'on arrive le premier en oppoſition, on pourra s'y maintenir, ou ſi on pourra faire quitter place à ſon adverſaire, afin de ſe déterminer en conſéquence à faire *piece* pour *piece*, ou à l'éviter, ſoit pour le gain ou pour la remiſe de la partie.

Si à la fin d'une partie il vous reſte un *Fou* avec deux *pions* de front, vous aurez un moyen aſſuré de les mener à *Dame*, en les plaçant d'abord ſur des caſes de la couleur oppoſée de celle du *Fou*; celui-ci pourra interdire à votre adverſaire les caſes ſur leſquelles il pourrait placer ſon *Roi* ou une autre de ſes *pieces*, qui arrêterait le progrès de vos *pions*, ou bien les déloger, ſi elles y étaient déja établies.

De même s'il vous reſte à la fin d'une partie un *Fou* avec un *pion* ſur la ligne des *Tours*, il ne peut être mené à *Dame*, ſi ce *Fou* n'eſt pas de la couleur de la caſe ſur laquelle ce *pion* arrive à *Dame*; parceque vous n'avez plus moyen de déloger le

Roi adverse de cette case angulaire; par conséquent vous ne pouviez faire que partie remise ou *Pat.*

S'il vous reste à la fin d'une partie un *Fou* contre une *Tour*, hâtez-vous de conduire votre *Roi* dans le coin de l'échiquier, qui n'est pas de la couleur du *Fou*; c'est la seule place, pour ne pas prolonger la partie, qui décide d'un refait incontestable en votre faveur.

Si vous avez une supériorité, qui doive vous valoir le gain de la partie, il vous faut éviter de fournir occasion à votre adversaire de vous donner des *échecs* perpétuels, où avoir soin de faire manœuvrer votre *Roi* pour le mettre à l'abri des *échecs* qu'il reçoit de l'adversaire, qui pourrait faire, par le sacrifice de sa *Dame* ou de sa *Tour*, que son *Roi* se trouvât alors *Pat.*

Une remarque très essentielle pour le gain, c'est qu'à la fin de la partie on ne se contente pas de l'avantage marqué qu'on a en main, mais qu'on examine à fond toutes les ressources qui restent encore à l'adversaire, pour éviter ce qui vient d'être dit dans la remarque précédente.

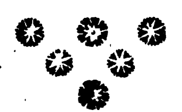
De même, quoique votre jeu soit de faire *piece pour piece*, lorsque vous en avez une de plus que votre adversaire, il ne faut pas cependant le faire, quand par-là vous mettez en jeu une autre *piece* de l'adversaire, qui pourrait vous nuire plus que celle que vous auriez prise.

Quand est sur sa fin une partie, où vous n'aviez

pu obtenir un avantage apparent, alors il faut tâcher de trouver le moyen d'enlacer les *pions* les uns dans les autres; cela vous donnera le moyen assuré de faire une partie remise. En général dans toutes les parties où vous ne pouvez pas prendre avantage, il vous faut songer à faire remise, ce qu'on appelle alors jouer à la défensive.

C'est une regle générale pour ne pas perdre de tems au jeu des *échecs*, de ne jamais donner des *échecs* que lorsqu'il en resulte un avantage quelconque, le gain d'une partie, d'un *pion*, ou d'un tems pour aller à *Dame*, ou un autre événement quelconque, comme le gain de ce qu'on appelle l'après-coup.

Plusieurs amateurs donnent souvent *échec* au *Roi*, croyant que cela ne pourra faire de mal, parceque l'adversaire est toujours obligé de jouer son *Roi* ou de le couvrir; au contraire, une manœuvre pareille pourra fortifier le jeu de votre adversaire & affaiblir le vôtre. Une bonne manœuvre de votre adversaire cherche souvent à vous engager à lui donner des *échecs*, quand même ce serait deux ou trois de suite, desorte qu'il pourra ensuite arriver à celle qu'il a en vue.



FINS DES PARTIES.

PREMIERE SITUATION.

					R. N.		
	P. N.				P. N.	P. N.	
		P. N.			C. N.		P. N.
P. N.		P. B.					
P. B.		R. B.	P. B.			P. B.	
	P. B.	C. B.					P. B.

PREMIERE PARTIE.

1.

N. Le R. à fa 2me cafe.
B. Le P. de la D. 1 pas (*a*).

2.

N. Le P. prend le P.
B. Le C. prend le P.

NOTES.

(*a*) Vous offrez ce *pion*, pour qu'il le prenne. Il ne peut s'oppoſer au paſſage de vos *pions* qu'avec deux *pions* contre trois, à ce même côté où ſe trouve votre *Roi*; & s'il ne prend pas, cela vous donne un *pion* paſſé qui décidera du gain de la partie.

3.

N. Le C. prend le C.

B. Le R. prend le C.

4.

N. Le R. à la 2.me case de sa D. (*b*).

B. Le P. de la T. du R. 1 pas.

5.

N. Le P. du F. du R. 1 pas.

B. Le P. de la T. du R. 1 pas.

6.

N. Le R. à sa 2.me case (*c*).

B. Le R. à sa 4.me case.

7.

N. Le R. à sa 3.me case.

B. Le R. à la 4.me case de son F. (*d*).

8.

N. Le R. à sa 2.me case.

B. Le R. à la 4.me case du F. du R. adverse.

9.

N. Le R. à la 2.me case du F.

B. Le R. à sa 4.me case.

10.

N. Le R. à sa 3.me case (*e*).

*

(*b*) C'eſt ainſi qu'il porte ſon *Roi* en oppoſition, qui eſt le principal objet de votre attention à la fin d'une partie.

(*c*) Voilà encore une manœuvre du *Roi* qui mérite votre attention pour toutes les autres circonſtances. Il prévoit bien, en jouant ſon *Roi* à cette caſe, qu'il pourra le mettre en oppoſition, le coup ſuivant.

(*d*) Vous jouez votre *Roi* à cette caſe, pour l'engager à jouer le ſien à la quatrieme caſe de ſa *Dame* & cela cauſera la perte de ſa partie; car s'il joue ainſi, vous jouerez votre *Roi* à la quatrieme caſe du *Fou* adverſe, & s'il prend alors votre *pion* avec ſon *Roi*, vous avancez votre *Roi* à la troiſieme caſe du *Cavalier* adverſe. Vous ſerez alors ſûr de prendre ſon *pion* du *Cavalier* & enſuite ſon *pion* de la *Tour*; vous irez à *Dame* avec votre *pion* de la *Tour* de votre *Roi*, avant qu'il puiſſe arriver avec le ſien à *Dame*.

(*e*) Cette partie eſt décidément remiſe; alors chacun des joueurs doit ſonger à la faire remiſe; car celui qui voudra la gagner doit la perdre. Dans cette partie, comme dans toutes les autres, celui qui laiſſe paſſer le *Roi* adverſe a le déſavantage; le paſſage des *pions* eſt fort facile à combiner; mais les mouvemens du *Roi* ſont très difficiles à obſerver. Toutes les circonſtances, qui ſe trouvent dans cette ſituation, pourront ſervir d'inſtruction, dans toute autre fin de partie, ſi l'on peut ſe ſouvenir des motifs & de l'utilité.

✲

SITUATION II.

						R. N.	
						P. N.	P. N.
						P. B.	R. B.

DEUXIEME PARTIE.

1.

N. Le R. à la 4.me case du F. du R. adverse (*a*).
B. Le R. à la case de son C.

2.

N. Le R. à la 3.me case du R. adverse (*b*).
B. Le R. à la case du F. (*c*).

NOTES.

(*a*) S'il avait joué son *pion* du *Cavalier*, la partie aurait été remise du coup; & s'il n'avait pas voulu vous faire *Pat*, il aurait perdu.

(*b*) S'il avait joué son *Roi* à la troisieme case du *Cavalier*, vous deviez jouer le vôtre à la case de la *Tour*, & s'il avait alors avancé son *pion*, votre *Roi* devait se retirer sur la case qu'il venait de quitter, sans prendre le *pion*.

(*c*) Vous vous mettez ainsi en opposition; en jouant autrement, vous pourriez perdre la partie.

3.

N. Le P. du C. du R. 1 pas (*d*).
B. Le R. à la case du C. (*e*).

4.

N. Le R. à la 2me case du R. adverse.
B. Le R. à la case de la T. (*f*).

5.

N. Le P. de la T. 1 pas.
B. Le R. à la case de son C. (*g*).

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

NOTES.

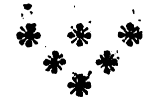
(*d*) S'il avait avancé son *pion* de la *Tour*; vous deviez le prendre & mener de suite votre *Roi* devant son *pion*; la partie aurait été remise également.

(*e*) Si vous aviez placé votre *Roi* vis-à-vis du sien, vous auriez perdu la partie, parcequ'en sacrifiant un *pion*, vous ne pouviez l'empêcher d'aller avec l'autre à *Dame*.

(*f*) De quelque maniére qu'il eut joué, vous pouviez jouer de cette maniere.

(*g*) Si vous preniez le *pion*, qu'il vous propose, il jouerait son *Roi* à la deuxieme case du *Fou* & irait forcément à *Dame*.

Dans cette situation la partie est toujours remise ou *Pat*. C'est une preuve que les *pions* placés sur une ligne des *Tours* ne sont pas autant à craindre que les autres *pions*. Par conséquent on doit faire à tems sa spéculation là-dessus, lorsque la partie approche de sa fin.



MEME PARTIE.

Autre maniere de jouer au premier coup du Noir.

1.

N. Le P. du C. 1 pas.
B. Le R. à la 3.me case de la T. *(a)*.

2.

N. Le R. à la 4.me case du F. du R. adverse.
B. Le R. prend le P.

3.

N. Le R. à la 4.me case de son F.
B. Le R. prend le P.

4.

N. Le R. à la 4.me case de son C. *(b)*.

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

NOTES.

(*a*) Vous auriez pu jouer également votre *Roi* à la case de la *Tour*; vous préférez de la mettre là; parce que s'il ne veut pas jouer à présent pour la remise, il risque beaucoup de perdre la partie. C'est une observation presque générale que celui qui veut gagner une partie décidément remise, la perd.

(*b*) Dans cette situation, la partie est remise; parceque c'est à vous à jouer, obligé à retrograder votre *Roi*; si c'était à lui, il la perdrait; présentement il doit avoir soin de se maintenir toujours en opposition, c'est-à-dire, à une case de distance de votre *Roi*; si vous retirez le vôtre, il doit avancer le sien sur la même ligne où se trouve votre *Roi*; & si vous placez le vôtre derriere le *pion*, il doit placer le sien devant; en faisant toujours les mêmes observations, il est sûr de faire *Pat*.

SITUATION III.

						P.N.	P.N.
	P.N.				P.N.		
					P. B.		
	P.N.		R.N.	P.B.		P. B.	
	R.B.		P. B.				P. B.

TROISIEME PARTIE.

I.

B. Le R. prend le P. (*a*).
N. Le R. prend le P.

2.

B. Le P. du R. 1 pas (*b*).
N. Le P. prend le P.

NOTES.

(*a*) Si, au lieu de prendre son *pion*, vous aviez soutenu le vôtre, il vous aurait forcé de le prendre en l'avançant encore un pas; ce qui, en éloignant votre *Roi* encore plus de ses *pions*, aurait pu causer la perte de votre partie.

(*b*) Il n'y a que le sacrifice de ce *pion* qui puisse vous obtenir la remise de la partie que vous deviez perdre, parceque votre *Roi* est trop éloigné de ses propres *pions*.

3.

B. Le P. du C. du R. 1 pas.
N. Le P. du R. 1 pas.

4.

B. Le P. du F. du R. 1 pas.
N. Le P. prend le P.

5.

B. Le P. prend le P.
N. Le P. du R. 1 pas.

6.

B. Le P. du F. du R. 1 pas.
N. Le P. du R. 1 pas.

7.

B. Le P. à *Dame.*
N. Le P. à *Dame & donne échec.*

8.

B. Le R. à la 4.me case du C. de la D. adverse.
N. La D. à la 4.me case de sa T. *échec.*

9.

B. Le R. à la 3.me case du F. de la D. adverse.

N. La D. à la 4.me case de son F. *échec.*

10.

B. La D. prend la D.

N. Le P. prend la D.

11.

B. Le R. prend le P.

N. Le R. à la 3.me case du R. adverse.

12.

B. Le R. à la 4.me case de la D. adverse.

N. Le R. à la 3.me case du F. du R. adverse.

13.

B. Le R. à la 4.me case du R. adverse.

N. Le R. à la 3.me case du C. du R. adverse.

14.

B. Le P. 1 pas (*c*).
N. Le R. prend le P.

15.

B. Le R. à la 4me case de son F.
N. Le P. 2 pas.

16.

B. Le R. à la 3me case de son F.
N. Le R. à la 3me case de la T. du R. adverse.

17.

B. Le R. à la 2me case de son F.
N. Le R. à la 2me case de la T. du R. adverse.

18.

B. Le R. à la 3me case de son F.
N. Le P. 1 pas.

19.

B. Le R. à la 2me case de son F. (*d*).

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

(*c*) Vous préférez de laiſſer prendre votre *pion* ſur cette caſe, parceque par-là vous portez ſur le champ votre *Roi* en oppoſition.

(*d*) Si, au neuvieme coup, il ne vous avait pas forcé de faire *Dame* pour *Dame*, votre jeu était de vous en défendre, à moins de gagner un *pion* par cet échange, en donnant un *échec* perpétuel; comme c'était ſon avantage de conſerver plutôt le *pion* du *Cavalier* que celui de ſa *Tour*, parcequ'il était plus ſuſceptible d'être ſoutenu par ſon *Roi*.

SITUATION IV.

	P. N.						
P. N.		P. N.		C. B	R. N.		
P. B.		P. B.			P. N.		P. N.
	P. B.						
					R. B.		

QUATRIEME PARTIE.

1.

B. Le C. à la 2me case du F. du R.

N. Le R. à la 3me case du R. adverse (*a*).

2.

B. Le R. à sa case (*b*).

N. Le P. de la T. 1 pas.

3.

B. Le C. à la case de la T.

N. Le R. à la 3me case de la D. adverse.

4.

B. Le R. à la case de sa D. (*c*).

NOTES.

(*a*) S'il avait avancé ſon *Roi* à la troiſieme caſe de votre *Cavalier*, vous deviez donner *échec* de votre *Cavalier* à la caſe de la *Tour*.

(*b*) Si vous aviez joué autrement, vous perdiez la partie ; car ſi vous laiſſez à ſon *Roi* le tems de s'approcher de vos *pions*, vous en perdrez trois, ainſi que la partie.

(*c*) Cette partie doit être remiſe, en obſervant bien le mouvement de ſon *Roi*. Il eſt bon de remarquer que, quand une partie court à ſa fin, il faut ſoigneuſement obſerver qui des deux joueurs a le plus apparence de gagner, & en conſéquence on doit prendre ſes meſures.

SITUATION V.

	P. N.			R. N.			
						P. N.	P. N.
	P. B.	P. B.					
P. B.			R. B.				P. B.

CINQUIEME PARTIE,

Celui qui a le Trait gagne.

1.

N. Le P. du C. du R. 1 pas,
B. Le P. prend le P.

2.

N. Le P. de la T. du R. 1 pas.

Au lieu de pousser ce *pion*, s'il avait pris le vôtre, il avait perdu ; parceque votre *Roi* aurait eu le tems de s'en approcher avant d'arriver à *Dame*.

MEME PARTIE.

Le Blanc *a le Trait.*

1.

B. Le R. à ſa 3.me caſe.
N. Le P. de la T. du R. 1 pas.

2.

B. Le R. à la 2.me caſe de ſon F. (*a*).
N. Le R. à la 4.me caſe du F. du R. adverſe.

3.

B. Le P. de la T. de la D. 2 pas.
N. Le P. prend le P.

4.

B. Le P. prend le P.
N. Le R. à la 4.me caſe du R. adverſe.

(*a*) Si vous aviez avancé votre *pion* de la *Tour* de la *Dame*, il aurait gagné la partie en avançant ſon *pion* du *Cavalier* du *Roi*.

5.

B. Le P. de la T. de la D. 1 pas.

N. Le R. à la 4.me case de sa D.

6.

B. Le P. du F. de la D. 1 pas.

N. Le R. à la 4.me case du F. de la D.

7.

B. Le R. à la 3.me case du C.

N. Le R. à la 3.me case du F. de la D.

8.

B. Le R. prend le P.

N. Le R. à la 2.me case du C.

9.

B. Le R. prend le P.

N. Le R. à la 3.me case de la T.

10.

B. Le R. à la 4.me case du C.

N. Le R. prend le P.

11.

B. Le P. de la T. du R. 2 pas.

N. Le R. à la 4.me case du C. de la D. adverse.

12.

B. Va forcément à *Dame.*

**
*

SITUATION. VI.

	T. N.				T. N.		R. N.
						T. B.	
							D. N.
		P. N.		P. N.	P. B.		
		P. B.	P. N.	P. B.			P. B.
			P. B.				
	P. B.	R. B.				D. B.	P. B.
						T. B.	

SIXIEME PARTIE.

Si c'est au Noir *à jouer, il fera partie remise.*

I.

N. La T. prend le P. du C. de la D. *échec.*
B. Le R. prend la T.

5.

B. Le P. de la T. de la D. 1 pas.

N. Le R. à la 4.me case de sa D.

6.

B. Le P. du F. de la D. 1 pas.

N. Le R. à la 4.me case du F. de la D.

7.

B. Le R. à la 3.me case du C.

N. Le R. à la 3.me case du F. de *la D.*

8.

B. Le R. prend le P.

N. Le R. à la 2.me case du C.

9.

B. Le R. prend le P.

N. Le R. à la 3.me case de la T.

10.

B. Le R. à la 4.me case du C.

N. Le R. prend le P.

11.

B. Le P. de la T. du R. 2 pas.

N. Le R. à la 4.me case du C. de la D. adverse.

12.

B. Va forcément à *Dame.*

* * *

SITUATION VI.

	T. N.				T. N.		R. N.
						T. B.	
							D. N.
		P. N.		P. N.	P. B.		
		P. B.	P. N.	P. B.			P. B.
			P. B.				
	P. B.	R. B.				D. B.	P. B.
						T. B.	

SIXIEME PARTIE.

Si c'est au Noir *à jouer, il fera partie remise.*

I.

N. La T. prend le P. du C. de la D. *échec.*
B. Le R. prend la T.

2.

N. La T. à la case du C. de la D. échec.
B. Le R. à la 2me case du F. de la D.

3.

N. La T. à la 2me case du C. de la D. adverse. échec.
B. Le R. prend la T.

4.

N. La D. à la case du F. de la D. adverse. échec.
B. Le R. à la 2me case de la T. de la D.

5.

N. La D. à la 2me case du C. de la D. adverse. échec.
B. Le R. prend la D.

Le Noir *se trouve* Pat.

SITUATION VII.

	R.N.						
					P. N.		
					P. B.	P. N.	
	R. B.						

SEPTIEME PARTIE.

Dans cette position, si c'est au *Noir* à jouer, il va forcément à *Dame* avec son *pion* du *Cavalier*; au lieu que vous ferez partie remise, si vous avez le Trait en jouant comme il suit.

1.

B. Le R. à la 3.me case du F. de sa D.

N. Le R. à la 2.me case du F. de sa D. (*a*).

2.

B. Le R. à la 3.me case de sa D. (*b*).

N. Le R. à la 3.me case de sa D.

3.

B. Le R. à la 4.me case de la D.

N. Le R. à sa 2.me case.

4.

B. Le R. à sa 3.me case.

N. Le R. à la 2.me case du F.

5.

B. Le R. à la 3.me case du F.

N. Le R. à la 2.me case du C.

NOTES.

(*a*) S'il avait avancé son *pion*, votre *Roi* pouvait le prendre, avant qu'il fût à *Dame*.

(*b*) Si vous aviez joué votre *Roi* à la quatrieme case de votre *Dame*, il aurait joué son *Roi* à la troisieme case de la sienne, & aurait gagné la partie, parceque vous auriez été obligé d'abandonner la quatrieme case de votre *Dame* pour vous approcher de votre *pion*. En jouant alors son *Roi* à la quatrieme case du *Fou* de sa *Dame*, il faisait retrograder le vôtre; ce qui lui aurait donné la liberté de se porter sur votre *pion*, qu'il aurait pris, menant ensuite les siens à *Dame*. Vous jouez donc au deuxieme coup votre *Roi* à la troisieme case de votre *Dame*, pour gagner ce qu'on appelle l'après-coup, & n'arriver à la quatrieme case de la *Dame* qu'au moment & sur le coup ou le *Noir* arrive à la troisieme case de la sienne; vous vous maintiendrez ainsi en opposition, en ayant soin de jouer votre *Roi* toujours à une case de distance du sien, c'est-à-dire, s'il reste dans la même ligne; mais s'il se retire, il ne faut pas le poursuivre, mais vous retirer dans la même proportion & dans un égal rapport des cases; car si vous le poursuivez au-delà de la quatrieme ligne, il pousserait son *pion* à *Dame*; & si vous manquiez le rapport des cases, vous perdriez l'opposition & par conséquent la partie.

6.

B. Le R. à la 3.me case du C. (c).
N. Le R. à la 3.me case de la T.

7.

B. Le R. à la 4.me case du C. (d).

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

(*c*) En jouant votre *Roi* à la quatrieme case de votre *Cavalier*, vous auriez perdu l'après-coup pour porter votre *Roi* en opposition.

(*d*) L'observation exacte des rapports de votre manœuvre à la sienne ne doit produire l'effet qu'au moment qu'il sera revenu à la troisieme case de sa *Dame*; vous vous trouviez sur le champ à la quatrieme case de la vôtre; car si vous perdiez l'opposition, il n'y aurait plus de ressource pour la remise.

Cette situation est une des plus instructives; l'amateur qui voudra faire une étude particuliere, fera bien d'examiner cette situation, en recommençant plusieurs fois & en faisant manœuvrer les deux *Rois* de differentes manieres. Cet exercice pourra lui servir de guide dans toute autre circonstance, & il sera bien recompensé de ses soins.

* * * * *
* * * *
* * *
* *
*

SITUATION VIII.

					P.N.	R.B.	
			R.N.	P.N.	P.B.		

HUITIEME PARTIE.

Dans cette ſituation, quoique le *Noir* ait le *Trait* & un *pion* de plus, qui va forcément à *Dame*, le *Blanc* fera remiſe.

I.

N. Le P. du R. 1 pas.
B. Le R. prend le P.

2.

N. Le P. du R. 1 pas.
B. Le R. à la 2me case du C. adverse.

3.

N. Le P. du R. 1 pas.
B. Le P. 1 pas.

4.

N. Le P. va à *Dame*.
B. Le P. 1 pas.

5.

N. La D. à la 3me case du C. du R. adverse. *échec*.
B. Le R. à la 2me case de la T.

6.

N. La D. à la 4me case de la T. *échec*.
B. Le R. à la case du C.

7.

N. La D. à la 4me case du C. du R. *échec*.
B. Le R. à la case de la T.

8.

N. La D. à sa case. *échec*.
B. Le R. à la 2me case du C.

9.

N. La D. à sa 2me case.

B. Le R. à la case du F. Cavalier

10.

N. La D. à la 3me case de son R. (*a*).

B. Doit seulement éviter de placer son R. devant son P. La partie est forcément remise, ou *Pat* (*b*).

(a) Au lieu de jouer sa *Dame*, si à ce même coup son *Roi* était placé à sa quatrieme case, il aurait gagné en jouant comme il suit :

N. Le R. à la 3me case de son F.
B. Le P. va à *Dame* & donne *échec*.

N. Le R. à la 3me case de son C.
B. Ne peut plus empêcher le *Mat*.

(b) D'après cet exemple, on fera sans difficulté remise de la même maniere avec le *pion* du *Fou* de la *Dame*, ou bien avec un des *pions* des *Tours*. Delà s'ensuit l'observation qu'un *pion* du *Fou* ou de la *Tour* arrivé à sa septieme case & soutenu par son *Roi*, pourra faire partie remise contre un *Roi* avec sa *Dame*; bien entendu que ce *Roi* qui a la *Dame* se trouve dans un pareil éloignement, que vous le voyez dans la partie précédente. Au lieu que tout autre *pion*, que ceux que je viens de nommer, quoique parvenu à une des autres septiemes cases, & soutenu de son *Roi*, ne pourra faire partie remise, parceque la *Dame* forcera le *Roi* adverse, par une suite d'*échecs*, de se retirer derriere son *pion* & de ménager ainsi le tems nécessaire à son *Roi* pour s'approcher de ce *pion*, qu'elle pourra alors prendre.

* *
*

SITUATION IX.

		F.B.	R.N.				
			P.B.				
P.B.				R. B.			
	C. B.						

NEUVIEME PARTIE.

1.

B. Le R. à la 4.me case de la D. adverse. (a)

N. Le C. à la 2.me case de la T.

2.

B. Le R. à la 3.me case de la D. adverse.

N. Le C. prend le F. *échec.*

(a) Si vous aviez joué votre *Fou* à la deuxieme case du *Cavalier*, il aurait donné *échec* avec son *Cavalier* à la deuxieme case du *Fou*, & prenait ensuite votre *pion* de la *Tour*; en reprennant alors il sera *Pat.*

3.

B. Le R. à la 3me case du F. de la D. adverse (*b*).

N. Le C. à la 2me case de la T. *échec*.

4.

B. Le R. à la 3me case du C.

N. Le R. prend le P.

5.

B. Le R. prend le C.

N. Le R. à la 2me case du F. (*c*).

(*b*) Si vous aviez pris son *Cavalier*, il vous aurait également empêché par son *Roi*, d'aller à *Dame*.

(*c*) Il doit placer toujours son *Roi* en opposition & l'empêcher par-là d'aller à *Dame* avec son *pion*.

SITUATION X.

					R. N.		
							T. B.
					P. B.		
						R. B.	
		F. N.					

DIXIEME PARTIE.

1.

B. La T. à la 3.me case du F. de la D. adverse.
N. Le F. à la 4.me case de la D. adverse.

2.

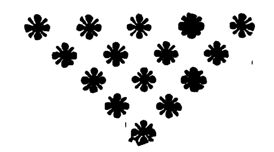
B. Le R. à la 4.me case de la T. adverse (*a*).
N. Le R. à la 2.me case du C. (*b*).

*

NOTES.

(*a*) Si vous aviez joué votre *Roi* à la quatrieme case du *Cavalier*, il devait vous donner *échec*.

(*b*) Il joue son *Roi* pour le maintenir en opposition au vôtre, & ensuite le *Noir* doit avoir soin de ne pas trop éloigner son *Fou* du côté de votre *Roi*, mais bien de le garder dans une certaine distance, pour qu'il puisse vous donner *échec*, en cas que vous voulussiez jouer le *Roi* sur l'une des deux cases *Noires*, à côté de votre *pion*; & après avoir donné cet *échec*, il doit porter ce même *Fou*, de maniere qu'il empêche le progrès de votre *pion*.

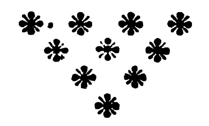


Partie gagné pour le Noir.

SITUATION XI.

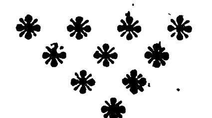
			F. N				
		P. N.	F. B		R. N.		
	P. N.	P. B.					
P. N.	P. B.						
P. B.				R. B.			

Le *Noir* gagnera en jouant son *Fou* à la quatrieme case de votre *Tour*, soit que vous preniez sa *Tour* ou que vous ne le prenant pas, il prenne lui même votre *pion*.



Il y a ſans doute du plaiſir à combiner une certaine poſition & à prévoir enſuite de cela un certain nombre de coups, pour parvenir à donner un *échec & mat* inconteſtable. Cela arrive quelquefois par hazard, dans une partie, ſans qu'on s'y attende, & ſans que l'autre y penſe. Comme il ne faut pour cela qu'un coup-d'œil plus étendu, de l'uſage & de la promptitude, on doit reconnaitre une pareille poſition, quand par accident elle ſe preſente, ou qu'elle peut être arrangée encore, ſoit pour prévenir un *mat* ou pour l'éviter, & que la connaiſſance d'un certain nombre de pareilles poſitions combinées n'eſt rien moins qu'inutile. J'ai crû qu'il ne ſerait pas mal-à-propos, d'ajouter ce nombre de pareilles poſitions, ne fuſſent-elles même que pour amuſer la curioſité.

On trouvera donc des poſitions pour donner *échec & mat*, en 2, en 3, en 4, en 5 & pluſieurs coups, afin que, quand l'adverſaire s'aviſe, par exemple, (ce que vous connaitrez par l'arrangement de ſes *pieces*) de vous faire *mat* en 5 coups, vous puiſſiez le ſurprendre d'un *mat* en 4 coups.



Le Blanc *doit faire* mat *en deux coups.*

SITUATION I.

R. N.		T. N.	T. N.				
P. N.	F. N.					P. N.	
	P. N.	C. N.					P. N.
	C. B.						
						D. B.	P. B.
				D. N.	P. B.	P. B.	F. B.
T. B.						R. B.	

I.

B. La D. donne *échec* à la case du C. de la D. adverse.

N. De quelque maniere que le *Noir* prenne la *Dame*, il est toujours *mat*, soit par le *Cavalier*, soit par la *Tour*.

Le

Le Blanc *dit au* Noir, *qu'il lui donnera* échec & mat *au troisieme coup, ni plus, ni moins, avec son* pion.

SITUATION II.

						D. B.	
						R. B.	P. B.
						P. N.	
							R. N.

1.

B. La D. à la case de la T. de la D. adverse. *échec.*
N. Le R. à la 2me case de sa T.

2.

B. La D. à la case du F. du R. adverse.
N. Le P. du C. 1 pas.

3.

B. Le P. prend le P. *échec & mat.*

Le Blanc *dit au* Noir, *qu'il fera* mat *au quatrième coup, ni plus, ni moins.*

SITUATION III.

					F. B.		
R. N.							
		R. B.					
P. N.	D. B.						
D. N.							
T. N.						F. B.	
T. N.							

1.

B. Le F. de la D. à la 4me case du F. de la D. adverse. *échec.*

N. Le R. à la case de la T.

2.

B. Le F. du R. à sa 3me case.

N. La D. prend la D.

3.

B. Le R. à la 2me case du F. de la D. adverse. *échec* à la découverte.

N. La D. couvre l'*échec.*

4.

B. Le F. prend la D. *échec & mat.*

Le Blanc *fera* échec & mat *forcément en cinq coups, avec un* pion.

SITUATION. IV.

				R. N.	F. N.	C. N.	T. N.
	C. B.		P. N.	P. N.			P. N.
	P. N.				P. N.	P. N.	
	C. B.						
T. N.		P. B.		P. B.			
	D. N.		P. B.				P. B.
					F. B.	P. B.	
		R. B.	T. B.			T. B.	

1.

B. Le C. à la 2me case du F. de la D. *échec.*
N. Le R. à la 2me case du F.

2.

B. Le C. à la case de la D. *échec.*
N. Le R. à la 2me case du C.

3.

B. Le C. à la case du R. *échec.*
N. Le R. à la 3me case de la T.

4.

B. Le C. à la 2me case du F. du R. adverse. *échec.*
N. Le R. à la 4me case de la T.

5.

B. Le P. du C. 2 pas. *échec & mat.*

Le Blanc *dit au* Noir, *qu'il donnera* échec & mat *avec ſon* pion *ſans bouger ſon* Roi, *en ſix coups.*

SITUATION V.

R.N.							
	T.B.	R.B.	T.B.				
	P.B.						
			P.N.				

1.

B. La T. à la 4me caſe de la D. adverſe.
N. Le P. 1 pas.

2.

B. La T. à la 4me caſe de ſa D.
N. Le P. 1 pas.

3.

B. La T. à la 3me caſe de ſa D.
N. Le P. va à *Dame.*

4.

B. La T. à ſa 3me caſe donne *échec.*
N. La D. couvre l'*échec.*

5.

B. La T. à la 2me case de la T. de la D. adverse. *échec*.

N. La D. prend la T.

6.

B. Le P. 1 pas *donne échec & mat*. (*a*).

Le Blanc *doit faire* mat *avec un* pion *en six coups, ni plus, ni moins*.

SITUATION VI.

R. N.							
P. B.		P. B.					
R. B.							
	T. B.	T. N.					D. B.
						T. B.	
		T. N.		D. N.			

1.

B. La D. à la case de la D. adverse. *échec*.

N. Le R. à la 2me case de la T.

(*a*) Ce coup n'est pas forcé, si le *Noir* en allant à *Dame* avec son *pion*, au lieu de faire une *Dame*, demande un *Fou* ou une autre *piece*.

2.

B. La T. du R. à la 2me case du C. du R. adverse. *échec.*

N. La D. couvre l'*échec.*

3.

B. La T. à la 2me case du C. de la D. adverse. *échec.*

N. La D. prend la T.

4.

B. La D. à la 3me case du C. de la D. adverse. *échec.*

N. Le R. à la case de la T. (*a*).

5.

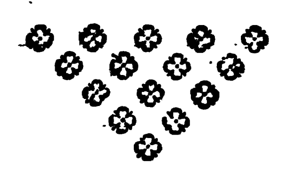
B. Le P. du F. prend la D. *échec.*

N. Le R. à la case du C.

6.

B. Le P. 1 pas. *échec & mat.*

(*a*) Si, au lieu de jouer son *Roi* à la case de la *Tour*, il avait joué à la case du *Cavalier*, vous poussiez votre *pion* de la *Tour* un pas, & preniez ensuite sa *Dame* avec l'autre *pion*; il était également *mat* au sixieme coup.



Le Blanc *fait* mat *avec ſon* pion *du* Cavalier, *ſans prendre le* pion Noir.

SITUATION VII.

R. N.							
P. N.							
P. B.		R. B.		D. B.			
	P. B.						
		T. B.					

1.

B. La T. à la 4.me caſe de la T. de la D.
N. Le R. à la caſe du C.

2.

B. La T. à la 4.me caſe de la T. de la D. adverſe.
N. Le R. à la caſe de la T.

3.

B. La D. à la 2.me caſe de la D. adverſe.
N. Le R. à la caſe du C.

4.

B. La D. à la 2me case du F. de la D. *échec.*

N. Le R. à la case de la T.

5.

B. La D. à la 3me case du C. de la D. adverse.

N. Le P. prend la D.

6.

B. Le P. de la T. 1 pas.

N. Le P. prend la T.

7.

B. Le R. à la 3me case du *C. de la D.* adverse.

N. Le P. 1 pas.

8.

B. Le R. à la 3me case de la T.

N. Le P. 1 pas.

9.

B. Le P. du C. 1 pas.

N. Le P. 1 pas.

10.

B. Le P. du C. 1 pas. *échec & mat.*

